家用电脑与游戏机



Computer & Game 1999-6



封面视点

盟军敢死队：使命召唤

大地传说Ⅲ

决战朝鲜

玩家沙龙：战争与战争游戏

PC100内存之选购A计划

实战狂飙 Voodoo 3

PCI音效芯片大观

完美的 NeoRAGEx



ISSN 1005-6793

精彩礼盒 五周年庆 详见内文

战地2100

即时战略的未来，未来的即时战略



六月上旬上市！双CD148元

SunTendy INTERACTIVE 赛天德互动多媒体 · Virgin INTERACTIVE · EIDOS · Pumpkin Studios







产品特点：

- ★开发新科技，自行设计和生产属于您自 己的部队，建造属于您自己的独一无二的军团！
- ★新型的人工智能系统，允许您对部队的战斗行为进行调整，赋予您的部队于真实个性和智慧。
- ★全新的指挥官系统，可以使用一个部队指挥多个部队的行动。
- ★错综复杂的战略成分，挑战您的战斗领导能力。
- ★全三维游戏画面，可以任意旋转缩放，从各个视角观看战场和军队。
- ★地形遮掩及高级半透明阴影效果。
- ★支持Direct 3D、3Dfx硬件加速。
- ★逼真的声音效果，令您如同亲临战场。

媒体评价

- ★ "这部游戏极尽未来战争毁灭之能事。" *——次世代*
- ★ "这是真正的即时战略游戏。" *——电脑玩家*
- ★ "Westwood应该感到恐惧，十分恐惧。"经典游戏5/5 *——PC游戏世界*
- ★ "一言以蔽之，《战地2100》是迄今为止最好的即时战略游戏。" *——PC Format*
- ★ "命令与征服、黑暗王朝、横扫千军、星际争霸……《战地2100》比它们都好。"91分 *——Total Control*
- ★ "再见，Westwood?" *——PC Zone*
- ★ "这是Eidos在即时战略领域向C&C挑战的生力军，而它也确实如预期般地那样出色。" *——GAMESPOT*
- ★ "这是一款不同凡响的作品，《战地2100》不同于您手边那些寻常的即时战略游戏，它将真3D的即时战略游戏带入了一个新领域。" *——Gamenation*







地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部　传真：(010) 62862036　电话　(010) 62862038-119

真正的实时策略，挑战智慧的极限！ **5月28日**

《幽浮》开发小组的又一力作，

新天地倾力汉化推出！ **隆重上市**

魔法师传奇

中文版

一如既往的精品游戏，前所未有的超值价位，新天地互动多媒体全新价格体系闪电出击！

50元

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

Virgin INTERACTIVE

MYTHOS games



全中文教学模式，上手简单迅速
21种魔法宝石任你组合出63种魔法



长达400页的神话百科全书，详尽介绍游戏中的魔法与魔兽，新天地倾力汉化



丰富的RPG剧情与任务系统，重温希腊神话、亚瑟王传说与凯尔特人的动人传奇



自由式经验值分配系统，选择属于自己的成长道路



彼此相生相克的22种召唤魔兽



《幽浮》制作小组Mythos Games最新RPG/实时策略游戏

《魔兽争霸》+《暗黑破坏神》= 《魔法师传奇》

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部　传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119

家用电脑与游戏机 五周年庆

精彩游戏礼盒－世纪战略！回馈忠实读者！

慶

庆祝我刊创刊5周年，作为扶植本土国产游戏产业的具体行动更为答谢长期支持与厚爱我们的热心读者。经我社同仁们的努力，并得到尚洋公司、逆火公司的大力支持，我们以最优惠的价格向我刊读者独家推出精彩游戏礼盒－世纪战略。做为我刊的忠实读者，您不但可以第一时间独享这款最新游戏为您带来的乐趣，更重要的是他的价格只是市场价格的一半。

我刊对游戏质量严格把关，精心制造，品质至上，动心价格！

我刊对忠实读者的五大优惠！！

1 超低价格！

正式版本销售价格为86元/套，凡我刊的购买者均可以48元价格买到绝对原汁原味的《世纪战略》正式版。绝无任何减料，正式版本超低价格放送！48：86

2 买1送1！独家放送！

3 时限保证！

凡提前预定的玩家，在享受以上各优惠之外，尚洋公司提出额外保证，保证在零售版本出现之前优先拿到光盘，尽显骨灰级玩家的无上至尊。

凡与6月20日前汇款预定的玩家，不但可以得到优惠，更可得到逆火的未上市的产品《战国》试玩版光盘，数量有限，邮戳为凭！

送

4 品质优秀！

绝对的精彩

送数十幅由逆火三维美术设计人员精心制作的精确比例武器CG图片，目睹自世纪初至世纪末的优秀武器系统、装备。广受赞誉且国际水准的CG片头。

绝对的SLG 绝对的耐玩

丰富且容易操作的兵种属性：机动力、燃油量、弹药数、士气值、训练度、机动、载油、射程、载弹、隐蔽、侦察、探空、反潜、士气、训练、经验、维护、机动力消耗、侦察力消耗、攻击力消耗、攻击力调整。

模拟真实的战术：阵地战术、突击战术、推进战术、诱敌战术、牵制战术、迂回战术、骚扰战术。

真实的战争环境及地貌：海滩、土地、公路、树林、草地、沙地、雪地、海、湖、城市、桥梁、山。

提供从世纪初至世纪末最完全的兵种，每个兵种且武器种类繁多。军营、机械厂、机场、港口、防空设施、地面工事、雷达站、生活区、预备役、守军。常规步兵、特种步兵、战车、火炮、坦克、歼击机、强击机、轰炸机、直升机、侦察机、轻型舰、重型舰、潜艇、航空母舰。

体恤中国所有玩家

本游戏在奔腾100以上配置的PC机上即可很好运行。《世纪战略》只需要一支鼠标就可以完成整个游戏的操作，无需键盘。这绝对是一款寓教于乐的软件，游戏者在进行游戏的同时也了解到世界军事武装的发展概况，并一睹这些古老武器的战场雄风。相信本软件将会受到广大软件消费者以及军事爱好者的欢迎。

免收一切额外费用（如邮费等）！



5

汇款金额：肆拾捌元整

收款人地址：北京813信箱(100037)

收款人姓名：姜雅丽

热线电话：010-62386095

只有将此标志剪下连同汇款单一并寄到　　方才有效

7月10日正式上市





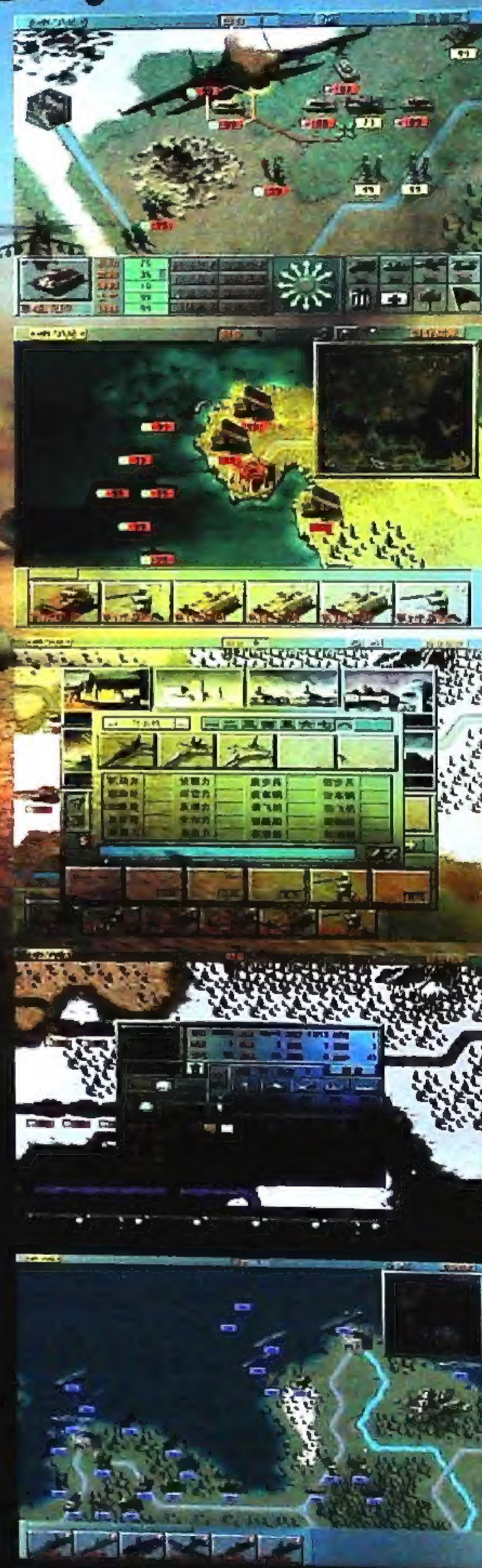
国货精品 自豪推荐 － 世纪战略

五周年庆精彩游戏礼盒

战争的世界中，不是你死就是我活！让无情的战车碾压敌人的躯体吧！

真的汉子 应该玩的游戏

绝对耐玩！ 绝对超值　绝对SLG



100年来人机器的对抗，100年来战争的洗礼，100次生存与死亡的交锋，

演化世纪末的战略狂想!

世纪战略

尚洋電子

CYTS Sysnet Electronics Co.,Ltd. Information Development Dept.

Tel:8610-62386095　62359070-701　Fax:62359075

4/F,Beijing Funite Building, Western District,Beijing,P.R.CHINA

制作：北京逆火多媒体制作有限公司

发行：中青旅尚洋电子技术有限公司 多媒体事业部

地址：中国．北京西城区北三环中路27号富尼特大厦4层（100029）

E-mail:sysinfo@mail.sysnet.com.cn Web Site: www.sysnetgame.com/lgs



游戏的悲剧

5月8日，以美国为首的北约悍然使用导弹袭击我驻南使馆，造成人员伤亡，馆舍损毁。我国政府和广大人民对这一空前的野蛮行径提出了最强烈的抗议和谴责，举国上下群情激愤，全球爱好和平的人们也纷纷响应。千夫所指的北约国家自知其罪，各驻华使领馆下半旗向我三位死难烈士志哀。然而我国政府的严正要求尚未得到回复，巴尔干半岛的硝烟依然弥漫，在这暮春时节，我们的心始终无法平静。

两个月来，联合国在科索沃局部战争和我国使馆被袭事件等问题面前显得极度软弱无力，其实这正是它的本来面目。像赫伊津哈指出的，任何遵守法规的集团或国家集团都会具有游戏共同体的属性。国际法是由某些公认的原则维持的，这些原则在实施中类同于游戏规则。整个国际法体系的可信性就依赖于“遵守规则”这一共同意愿，文明的尊严与游戏的严肃在此得到统一。非常遗憾，即便孩童的游戏也常被个别不遵守规则的人破坏，遑论充满意识形态、价值体系和经济利益冲突的国际社会。美国为首的北约公然违背联合国宪章和多种国际关系准则，成为卑鄙的“破坏游戏规则”的一方，于是，世界上没了所谓“费厄泼赖”!

著有《游戏的人》的赫伊津哈1945年被德国纳粹杀害，他没有能目睹联合国的成立。这个国际组织和前后诞生的一批国际法，给了二战后饱受摧残的人们以和平的希望。可是20世纪似乎注定充满劫难，人们一次次从“遵守规则”的幻梦中惊醒，尤其是那些弱小国家的人民。他们悲愤地发现美国这样的超级大国是不把规则放在眼里的，必要时它还可以去修改和制定规则，比如“人权高于主权”的谬论。

当我以普通中国人的拳拳之心和游戏玩家的冷眼看美国强权政治的丑恶表演时，想起了克林顿的祖师托马斯·杰弗逊百年前曾说的：“当我想到神是公正的时候，我为我的国家担忧不已。”公平需要裁判，无论是神灵还是公理正义；然而文明的规则被粗暴践踏时，游戏的悲剧就诞生了。此刻我们必须自问有没有能力去——捍卫！我们比以往更加清醒地认识到：只有国力强盛才能维护国家主权和民族尊严。

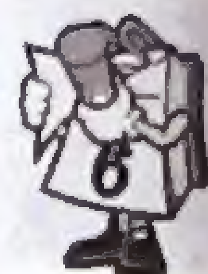
这段日子里，全国不少城市停映美国“大片”，也有很多玩家说不玩美国游戏了，我以为大可不必。亲美和反美都是片面的，正常的商业行为和文化交流绝不该停顿，就像美国的眼角膜可为我所用，美国的技术和设备可让我“师夷制夷”，何况《拯救大兵瑞恩》这样的影片正是绝佳的反面教材。新闻和电影历来是政治宣传的重要工具（今后估计游戏亦然），拒绝和回避在信息时代毫无用处，而我们的大导演退出国际电影节的举动更不可取。今天我们应该比过去更支持自己的文化产品——自然包括游戏软件——而且不轻易放弃走进国际市场的每一个机会。

不管怎样，为了在下个世纪能有一个安宁游戏的家园，我们现在真该少玩一会儿游戏了。

和平万岁!

AWEI

家用电脑与游戏机



(总第 58 期)

COMPUTER & GAME

目 录

主　　编: 赵震东

常务副主编: 孙百英

专栏编辑: 刘 威　梁华栋　陈明辉　谷 岩　宋润方

美术编辑: 单 非

责任编辑: 刘 威

电　　话: 编辑部 010-68728137

广 告 部: 010-68728133

发 行 部: 010-68728132

传　　真: 010-68728134

通 信 处: 北京 813 信箱(100037)

业务/稿件: fcgm@fcgm.com.cn

读者信箱: reader@fcgm.com.cn

WWW 主页: http://www.fcgm.com.cn

捷径公司: (门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)

邮购地址: 北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位: 科学普及出版社

国内发行: 北京市报刊发行局

国外发行代号: 1359M

订　　阅: 全国各地邮局

刊　　号: ISSN 1005-6793 / CN 11-3450/TP

邮发代号: 82-622

印　　刷: 北京外文印刷厂

广告许可证: 京西工商广字第 0010 号

办公地址: 北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)

邮　　编: 100037

定　　价: 6.80 元

E3 '99 Electronic Entertainment Expo

E3大展特别报道(一)

美国当地时间5月13日，互动娱乐界一年一度的盛会E3大展（电子娱乐展，Electronic Entertainment Expo）在洛杉矶拉开帷幕。这次E3展是迄今为止规模最大的一届，共有400余家公司参展，1900种电子电脑游戏在展会上争"奇"斗"艳"。此外，硬件和周边产品制造商还向公众展示了大约上百种新产品，其中大多数产品采用了高新技术，由其实现的视觉和声音等效果都是此前人们所从未见到过的。

虽然整个E3大展只有短短三天的时间，但其间还是有不少令业内人士和玩家瞩目的焦点，从这期开始，本刊将对E3大展进行连续报道。

任天堂与IBM合作进行"海豚"计划

E3展上，任天堂宣布了开发下一代家用游戏主机的"海豚"计划，并表示将与蓝色巨人IBM合作，采用该公司400 MHz的PowerPC电脑芯片作为"海豚"的主机芯片。IBM公司的新芯片名为"Gekko"，该芯片使用0.18微米工艺生产。IBM将在Burlington负责该芯片的设计和生产。

相信大家还都记得，就在此前不久，已经有过微软和世嘉联合开发Dreamcast及索尼宣布将把Linux应用到PS2上的事件发生，看来次世代游戏主机和个人电脑虽然是两种不同的游戏平台，但最近的趋势表明，这两个阵营已经越走越近了。

网络游戏持续升温

虽然专业人士和评论家都一致认为网络游戏在短时间内不可能成为游戏业界的主流，但事实上网络游戏的热度却在一路飙升。在此次E3展上，世嘉公司表示他们在美国发行的Dreamcast将支持MODEM，这个行动表明，除了PC之外，次世代游戏也已经开始向网络世界进军了。

"文明"东山再起

在E3第二天的发行会议上，Hasbro Interactive和Firaxis两家公司宣布将合作开发并发行"文明"系列的最新一代《文明Ⅲ》，这无疑是个爆炸性的新闻，正当所有人都以为"文明"即将成为记忆中名词的时候，它的缔造者Sid Meier却又回来了。

除了游戏本身具有的吸引力之外，Firaxis与Hasbro Interactive的合作也令人关注，因为Firaxis在此之前一直和电子艺界关系良好，并合作发行了由Sid Meier制作的《盖茨堡战役》、《半人马座》等游戏。那么此次合作是否会影响电子艺界和Firaxis的关系呢？看样子暂时还不会，就在Hasbro Interactive和Firaxis发表联合声明之后，Firaxis的负责人马上表示，他们将和电子艺界继续保持合作关系。

此外，Sid Meier本人还透露，他还准备制作另一部回合制战略游戏以和《半人马座》、《文明Ⅲ》组成一个三部曲。

《最终幻想Ⅷ》PC版冬季问世

就在E3开展之前两天，由史克威尔和电子艺界联合投资的Square EA曾有消息说该公司将负责把《最终幻想Ⅷ》移植到PC上，随后人们就真的在E3上看到了他们这款游戏的演示，看来消息确实。

Square EA的总裁就此表示："史克威尔很高兴能把《最终幻想Ⅷ》带给PC的消费者，希望这个游戏能给PC玩家带来全新的体验。重要的一点是，PC平台将令史克威尔的制作小组能够对游戏的图像做出重大改善，这将使得这个画面本已十分迷人的游戏在角色细部和面部表情处理上更加逼真。"

不过玩家也有疑问，去年暑期推出的《最终幻想Ⅶ》虽然同样是令人期待之作，但糟糕的兼容性却使玩家抱怨不已，但愿同样的问题不要在《最终幻想Ⅷ》身上发生。预计这款游戏将在今年的圣诞节前正式发售。

索尼穷追猛打Bleem!

尽管先后两次"对PS模拟器Bleem!下达禁令"的要求都被法院驳回，但索尼始终没有放弃。在E3展会上，索尼开始对Bleem!的开发小组进行讨伐，他们在E3官方人员的陪同下来到Bleem!展棚前要求立即停止用Bleem!模拟的游戏和原来PS游戏的画面进行演示比较。此外，索尼还要求禁止用Bleem!的DEMO来演示PS游戏，很明显，此次行动是专门针对Bleem!开发小组的，因为在E3展上，

利用演示PS游戏来宣传自己产品的公司大有人在，但唯独Bleem!小组遭到了"打击"。和索尼比起来，Bleem!虽然不是一个"重量级"的，但却依然不肯放弃，他们马上指出，其他展棚中也有演示PS游戏的，为何E3管理处会同意索尼唯独禁止他们的要求。索尼对Bleem!的声明不予理睬，迫于压力，Bleem!的展棚不得不停止演示任何和索尼及PS有关的游戏，但是由于已经签定了有关演示和约，所以尽管Bleem!已经没有任何可以演示的内容，但展棚却依然开放。

业内人士预测新一年发展趋势

尽管游戏业界迅猛的增长势头在1999年中一如继往，但种种迹象表明，合并之风将不会停止，至今年年底，很有可能还会出现一些大型的游戏公司购并事件。这是根据美国互动数字协会（IDSA）的最新调查报告得出的结论，这份报告专门针对游戏业界的发展趋势所做，美国大约有70%的游戏公司参与了调查。业内专业人士相信，激烈的竞争和产品成本上升将迫使业内一些大公司采取互相合并的策略。

调查结果表明，超过60%的人士认为今年电子游戏（指家用游戏主机）软件的销售业绩将上升15～25%，少数人甚至认为会达到25～30%，同时几乎所有的人都认为电脑游戏的业绩将再次落后于电子游戏，估计其业绩上升比率将在10～20%之间。90%的决策者们相信消费者愿意为高质量游戏付出额外的费用，66%的决策者们认为电子（电脑）游戏在电影、电视动画、玩具市场中有一定的拓展机会，并认为这些额外的利润来源将可能降低游戏制作的成本。

在关于未来游戏市场增长的调查中，英国和德国被认为是未来两年中最有发展前途的游戏市场。令人意外的是，尽管盗版猖獗，业内人士仍然一致认为未来五年中中国和东南亚地区将存在巨大的市场潜力。

在关于网络游戏的调查中，大多数专业人士并不乐观，尽管关于网络游戏的话题一直很热门，但游戏公司的决策者们认为，在未来四年中网络游戏带来的利润不会超过公司总利润的20%。

美国校园惨案令媒体暴力备受指责

1997年12月1日，美国肯塔基州14岁的Michael Carneal枪杀了三名同学。时隔一年半之后，三名被害学生的父母正式向美法院提出起诉，要求证实某些娱乐媒体（电影、电子游戏）中宣扬的暴力内容是制造这起惨案的罪魁祸首，并向所有牵涉在内的娱乐公司索赔一亿三千万美元，这些被告为：两个国际互联网上的色情站点、包括Activision、Capcom、Eidos、GT、id、Interplay、Nintendo、Sega、Square、Virgin等在内的游戏公司及暴力影片《篮球日记》（The Basketball Diaries）的制作和发行者。

无独有偶，就在这起诉讼案发生后几天，美国科罗拉多州又发生了一起极为相似的校园惨案，经调查，两名学生杀手都热衷于玩DOOM之类的暴力游戏。随后，美国总统克林顿发表讲话，指出"暴力游戏使青少年更倾向于积极主动地参与、模拟暴力行为"，诸多美国媒体也就"媒体暴力对凶手行为可能产生巨大影响"进行了连续报道。一时之间，媒体暴力尤其是暴力游戏似乎成了众矢之的。

面对来自多方的谴责，游戏业界自然不能坐视。一些业内专家纷纷指出，这样大的惨剧不可能是由某一个简单的动机所导致。调查表明，在电脑游戏的玩家群体中，大学以上学历的人占大多数，数量远远超过那些喜欢身着黑夹克的中小学生们（以上情况主要指美国）；另外，玩家群体中还有相当数量的各行业专业人士，比如律师、工程师、医生和股票经纪人等。他们认为，逻辑不能代表理性，如果暴力游戏真能导致如此可怕的暴力行为的话，也许现在的美国街道上就潜伏着上百万的杀人凶手。他们这么说并不是为暴力游戏开脱，而是想指出，校园枪杀事件是一个复杂的社会问题，不能简单归罪于电脑游戏，其他的类似家庭教育、枪支管理、道德、社会暴力等问题也应一并考虑在内。

看了以上的报道，您又是怎么想的呢？

《古墓丽影》电影版正式开拍

派拉蒙影业公司日前宣布《古墓丽影》电影版的拍摄计划已正式启动，这部影片预计将在2000年夏季上映。业内人士认为，在经过了长时间的拖延之后，现在才宣布拍摄《古墓丽影》电影版恐怕已经错过了最佳时机，到明年夏天影片正式上映的时候，人们对劳拉的热情肯定比不上如今劳拉最为风光的时候了。那么，究竟谁会最终获得扮演劳拉的机会呢？一位著名的游戏杂志编辑说："很高兴这部电影终于正式开拍了，不过我想除非电影公司宣布劳拉的扮演者是谁，否则人们对这部电影本身是不会产生多大兴



趣的。在我看来，没有任何演员比Catherine Zeta更适合扮演劳拉。"

另据报道，5月5日，Eidos正式推出了新一任真人劳拉模特——Lara Weller，这位24岁的职业模特在E3大展上首次亮相。

"3D角色模型"打包上市

一家专门为动画制作和游戏开发公司提供3D角色工具的名为Credo Interactive的公司日前宣布了一个不同寻常的商业计划：游戏制作者将可以下载数以百计的现成的动画3D角色用于自家游戏的开发，当然这是要付出一定费用的。

Credo Interactive公司的计划指出，一个价值50美元的角色包中将包括50种不同的人物动作形态，包括走、跑、跳舞、战斗甚至有"被悬挂于绞刑架上"的形象；而在价值更高的角色模型包中，他们还会给制作商们提供预先完成的角色模型贴图，包括滑稽角色、虫类角色以及仿真角色等等。该公司的执行长官Sang Mah介绍说："我们的角色包涵盖了大量可以被随时应用于动画和游戏开发的3D内容，而且动画和游戏制作者还可以对这些3D角色动画进行任意组合以产生各种动作。我们的产品对于那些小型的游戏制作公司及时间紧迫的游戏开发小组来说无疑是最佳的选择。"

新闻快递

*4月底，原苹果电脑公司消费市场部高级主管Peter Tamte加入到游戏制作公司Bungie Software，担任该公司发行部的执行副总裁，他的主要任务是使该公司成为一个体系完整的发行公司，在此之前，该公司所发行的游戏如《神话》和《马拉松》大多是自己开发制作的。对于Tamte本人来说，这次是他再一次回到游戏业界，在进入苹果公司之前，他曾先后在GT下属的两家游戏公司MacSoft和Wizard Works工作过。

*一些原为Origin公司下属的《网络创世纪》和《创世纪：升腾》游戏制作小组的成员日前离开了该小组，重新组建了一个名为"Tornado Alley"的游戏制作公司。该公司位于美国德克萨斯洲的奥斯汀，根据他们网站上的消息，它将是一个主要设计网络游戏的公司，目前他们正集中精力开发一个为儿童准备的网络游戏。

*4月下旬，索尼电脑娱乐美国分公司(SCEA)宣布，美国联邦地方法院已初步准予"禁止Connectix公司销售PS模拟器Virtual Game Station"的要求。他们指出，Connectix公司在Virtual Game Station的开发过程中有涉嫌违法拷贝PS BIOS的行为，他们必须立即停止任何牵涉到PS BIOS的产品的生产。

*日前，iMagic公司发行的3D动作游戏Mortyr因宣扬纳粹精神而受到猛烈抨击，包括Best Buy在内的美国最主要的零售商都拒绝代理发售这套游戏。这套游戏的包装盒上有明显的纳粹标志，游戏中的一些暴力内容也与纳粹精神有关。Best Buy的代表人Joy Harris表示："这套游戏的内容涉嫌宣扬纳粹精神，而那些发行公司却不重视这个问题，因此我们决定拒绝销售Mortyr。"不过也不是所有的零售商都这么想，Babbage就证实将销售这个游戏，因为他们认为玩家有足够的分辨能力。

*《永恒的任务》和《网络创世纪》这样的游戏已经证明：大型网络角色扮演游戏有着巨大的市场潜力。因此，众多制作小组跟风制作此类游戏就不足为怪了，或许这还预示着此类游戏未来的繁荣景象。日前，又有一家名为Games Galore的游戏制作公司正在制作一个新的网络游戏，该游戏是以同名角色扮演游戏《幻想世界》(Worlds of Fantasy)作为蓝本开发设计的。

*据报道，欧洲著名的游戏制作公司牛蛙(Bullfrog)的创建人之一Les Edgar日前决定抛下自己一手打下的江山另谋发展。这样，在牛蛙创建12年之后，该公司最初的创建人已经全都离开了牛蛙，对于牛蛙来说，这或许意味着一个新时代的来临。

新闻提供/天骄创作室 雷鸣

整理/Racer

金城武参与制作"战国《生化危机》"

4月16日，CAPCOM公司在东京国际会场召开了PS软件《鬼武者》的制作发布会。



这款暂名为《鬼武者》的游戏，是以日本战国时代为背景、沿袭著名的《生化危机》系列系统的冒险游戏。游戏制作者稻船敬二表示，这将是游戏史上"最高级别"的脚本和情节。之所以选择日本战国时代，因为那是日本历史上最引以为豪的"梦之时代"，最具传奇色彩。织田信长、齐藤义龙等传奇人物纷纷登场，主人公是明智光秀的表兄——热血青年明智左与之助。他将在乱世稻叶山城解开种种谜团，对付险恶敌手，最终救出齐藤义龙之妹雪姬。除了宏大的情节，制作者表示游戏音乐也是本作特色之一，融合了管弦乐与日本和乐的主题曲气势磅礴。发布会现场新日本音乐爱好者交响乐团的精彩表演令人体会到东西方音乐巧妙结合的独特美感。

作为游戏制作者之一，著名的有日裔血统的明星金城武也参加了本次发布会。据悉，金城武平日酷爱游戏，对《生化危机》系列尤为欲罢不能。担任本作音乐制作的佐时洞内与金城武是朋友，于是金城武便正式加入了《鬼武者》的制作阵容。金城武将在游戏中为人物配音，并是主人公的3D人体纹理模特。由于其对游戏造诣颇深，部分游戏企划工作也由金城武负责。金城武本人在发布会上表示，自己努力的范围不应仅仅限于影视创作上，他期待着参与本次游戏开发会有意想不到的收获。由于金城武会讲5国语言，CAPCOM也得到制作海外版的建议，制作者表示有兴趣。

在本次发布会上，CAPCOM还公布了另几部大作的消息。以《侏罗纪公园》为素材、由《生化危机》之父三上先生一手执导的《DINO CRISIS》是一款全3D冒险游戏，荷枪实弹的主人公与凶恶无比的恐龙展开殊死搏斗，其恐怖惊险的气氛绝不亚于《生化》系列。DC版《生化危机·代号:维罗尼卡》的开发程度令人满意，本作的故事发生在沧海孤岛，除了2代主人公克莱娅另有多名角色可被玩家操纵，总游戏时间10小时以上。CAPCOM称DC版《生化危机》的开发投入了大量人力，目的是使其质量进一步提升，游戏肯定在1999年内发售，届时会以崭新的游戏系统令玩家大吃一惊。关于N64版《生化危机2》，CAPCOM表示这是PS版的加强版，N64的机能可令游戏画面水准提高不少，但由于受到卡带容量的限制，满屏的MOVIE和全程语音难以实现。最后，CAPCOM还是将希望寄托在PS身上，宣布《生化危机3 LAST ESCAPE》将在PS上推出。有网上消息说其发售日定在11月11日，CAPCOM表示无言以告。关于次世代PS，CAPCOM表示目前正处于研究阶段，但玩家高度期待的作品，CAPCOM肯定会推出。

特写：学习败战的亲王——记SEGA社长入交昭一郎

从"世界的本田"转到游戏业发展了六年，入交昭一郎作为世嘉公司的社长已是第2个年头了，目前他正面临着一生中最关键的时刻。

"不行，死也要做！"今年1月在公司内部会议上，入交一声怒吼四座皆惊。去年11月底发售的家用游戏机DREAMCAST的软件开发跟不上，要求软件发售延期的开发者已吓得瑟瑟发抖。如同本田车打不着火，入交的传遍公司内的怒吼不是没有原因的。世嘉目前的处境十分严峻，抱着在家用游戏领域起死回生念头投入市场的DC，刚刚发售便因为心脏部件影像处理LSI(大规模集成电路)的生产供货不及时而错过了年末最有力的竞争时机，而世嘉产业支柱之一的街机市场也因为消费低迷而陷于苦战。加上索尼四处招兵买马组织自己的次世代军团，世嘉如今真是到了山穷水尽的地步，然而入交的"以现在为起点，很快就会看到上升曲线。"的不服输态度令人看到一线希望。"现在就要开始反击了。"千叶县幕张召开的东京电玩展上，看到世嘉展台前洪流般的人群，入交的嘴角露出一丝微笑。





强化了因特网机能的DC作为不仅仅拘

泥于游戏机的信息终端，可以扩展已处于饱和状态的游戏消费群。人交有这样的信念。70年代后期，担任本田摩托开发的人交首次面向主妇群体低价推出了轻便摩托系列而获得好评。就任美国本田社长时，他一手培育的“ACCORD”成为销量最高的品牌。拥有如此业绩和自信的人交，其关注的对象已由次世代机的竞争扩展到整个游戏市场。比起DC明快的战略方针，人交作为世嘉经营者的形象却给人印象不深。会长大川功及副会长中山隼雄在后面左右产业，常务汤川英一的CM战略也令人印象颇深。“大川、中山、人交的三人体制是宿命一样的东西，聚结三人思想，最终和我保持一致便可以了。”“人生是扮演着被赋与的角色。”正是因为有这样独特的商人哲学，人交始终稳如泰山。本田时代的旧友在评价人交时说：“他脚踏实地一步一个脚印，结果总会达到自己的目的。”“拥有强烈的个性，就算被埋没也会按着自己的希望经营下去，这也许就是所谓的“人交主义”。

去年年底，人交担任了世界上最大的汽车部件厂商美国某大公司的名誉董事长，业界有消息称“人交重归汽车业以确保退路。”对此，人交一笑轻轻带过。“我曾经吃过许多败仗。”去年土星自北美市场撤退是世嘉上市以来的最终赤字，在败战的反复过程中，人交认识到“事业沉浮的法则”。从他的口气中感觉不到逞强不服输的态度。世嘉打算以何为起点描绘出什么样的曲线？人交讲话“请看结果”。也许我们该静观一下“学习败战亲王”的手腕了。

入交昭一郎小传

1963年东京大学工业系毕业，就职本田技研工业，27岁担任F1赛车发动机的主设计者。1982年任常务，1990年就任副社长，1992年因病辞职，担任常任顾问。1993年任职世嘉副社长，1998年2月就任社长。现年59岁。

DC专用外部记忆装置登场

近日，日本世嘉公司公布了其与美国计算机公司(ALOMEGA)共同开发的DREAMCAST专用外部记忆装置ZIP驱动器，引起了广大DC玩家的兴趣。

目前DC仍然使用记忆卡PDA进行游戏记录存储，这无论在容量及方便程度上都存在一定问题，而ZIP驱动器的登场恰恰弥补了这些缺点。同任天堂的64DD一样，DC专用ZIP可以进行大容量记录存储并可对数据进行改写。ZIP驱动器使用ZIP软盘，同普通的电脑软盘相比它具有容量大、价格低及耐碰撞等优点，一张ZIP盘大约有100MB容量，相当于目前DC记忆卡PDA容量的780倍。有了如此强大的功能，在进入DC主页后其内容及图像均可保存。世嘉表示，在DC开发阶段便已着手研制其外部记忆装置了，ZIP软驱的登场将大大强化DC的网络通信机能。据悉，该ZIP软驱将在1999年底至2000年3月期间发售，名称及价格尚未确定，世嘉表示该装置价格不会高于DC主机价格即控制在29800日元以内。

CAPCOM钟情GB 4款大作移植确定

CAPCOM公司近日来的表现令日本游戏界人士摸不着头脑，一直对任天堂敬而远之的作风似乎有所改变。在宣布了为N64移植《生化危机2》后，CAPCOM又闪电决定为GB COLOR移植4款经典作品。

这4款作品为《生化危机》、《街霸ZERO》、《大魔界村》及《1942》。据悉，4款作品的开发均十分顺利，预计今秋在欧美市场推出；而对于日本市场，也许是因为关系过于复杂，CAPCOM表示没有发售这4款GB软件的打算。至于游戏内容是玩家最为关心的问题，GB到底能将上述4款软件表现到何种程度？3款平面游戏还可以勉强移植，《生化危机》的表现不能不让人表示怀疑。当初在为SS移植该游戏时CAPCOM便费了九牛二虎之力，将不可能变为可能，那是为了表示同世嘉的亲密关系；而如今为充其量有FC机能的平台开发一款3D游戏，虽然目前未公开游戏开发画面，其图像质量的缩水程度已不言而喻。

次世代PS的CPU取得商标登记

1999年3月2日，索尼电脑娱乐公司(SCE)正式公布了其PS后续机种次世代PS的开发消息。采用DVD作媒体、同PS具有互换性、每秒最多处理7500万多边形，这样一台超级家用游戏机即将诞生的消息令游戏界为之一震。而这样优秀的游戏平台缺不了它的核心，便是SCE同东芝共同开发的中央处理器EMOTION ENGIEEN即所谓“表情引擎”(简称EE)，据称其可以细致到表现出角色的面部表情，浮点小数点运算速度是PⅢ数倍以上的能力令人过目不忘。为了表示对EE的重视程度并进行媒体宣传，SCE近日已正式为其进行了商标登记。家用游戏机的CPU进行商标登记实属首例，SCE这一举动再次向人证明了索尼公司对次世代PS的倾力重视。另外，日本玩家对次世代PS普遍表示有兴趣，其中绝大多数人认为次世代PS将在明年1月23日推出，价格在29800日元至39800日元之间，名称为PS2，软件包括《最终幻想Ⅸ》、《铁拳4》及《勇者斗恶龙Ⅶ》等。

新闻整理/吴波　编辑/AWEI

倾心尽力扶持国货 真情回报好礼出场

《家用电脑与游戏机》创刊于1994年，今年已经五岁了，杂志的发展始终离不开广大读者朋友们的大力支持，值此五周年庆典之际，为回报广大读者长久以来的厚受，《家用电脑与游戏机》杂志社将与尚洋公司/逆火小组联合推出精彩游戏礼盒，内容为逆火小组力作《世纪战略》完整光碟正式版。这款礼盒将于1999年7月10日隆重登场，即日起至1999年6月20日开始接受首批预订，首批预定的朋友不仅可额外获赠未上市游戏《战国》的试玩版，而且还会得到尚洋公司先于零售版本发售之前寄达礼盒的承诺。

为大力扶持游戏产业的本土创作，以实际行动支持国产软件，本礼盒如凭1999年第6期杂志彩页所附之购买标志汇款至《家用电脑与游戏机》杂志社邮购，每套价格仅为48元人民币，并免收一切邮费及手续费，但因数量有限，每一个购买标志限购一套。本次活动的所有解释权归《家用电脑与游戏机》杂志社及尚洋公司所有。

“最佳市长”竞选开始

《家用电脑与游戏机》杂志社、电子艺界有限公司北京办事处联合举办的《模拟城市3000》“最佳市长”竞选活动即将开始。玩家在游戏预设的真实地形中选用“中国香港”，从1900年开始，在这片美丽的土地上运筹帷帷，将100年后建成的2000年“东方之珠”游戏存档寄到游戏竞赛评选组，同时回答评选组设计的游戏策略问卷，即有机会获得“最佳市长奖”、“最佳设计奖”和“最佳概念奖”等奖项，奖品包括上千元的奖金、游戏原创公司亲笔签发的奖状、56K调制解调器和2000年《家用电脑与游戏机》全年杂志赠阅等。所有购买《模拟城市3000》中文版的正版用户都有机会获得活动所设的大奖。游戏比赛时间从1999年7月1日至1999年8月31日，比赛结果将在《家用电脑与游戏机》杂志1999年10月号刊出，同时在新浪网公布。有关活动的具体境况，请关注新浪网(games.sina.com.cn)、本刊杂志及电子艺界北京办事处的相关报导。

Cyrix芯片永别市场

目前，美国国家半导体公司由于不堪财政损失和芯片价格暴跌的双重



压力，宣布退出芯片生产领域，该公司负责企业营销的副总裁史蒂夫·托巴克证实：相关的生产设施、设计机构和Cyrix MⅡ微处理器的知识产权将一并出售，Cyrix这个品牌将不复存在。消息一经传出，立刻在CPU市场引起强烈震动。

分析目前的CPU市场：Rise和IDT是新生力量，远远达不到与Intel抗衡的地位；AMD的K6－2虽然曾风光一时，但自Intel以Celeon A主打低端市场以后，几无还手之力，不过下定论似乎还为时过早。在高端市场，K6－3无疑是AMD的一针强“芯”剂，它与PⅢ之争倍受瞩目。AMD以K6－3首次挑战高端市场，并由于带有被广泛认可的3D Now!指令集以及最新的三级缓存(Tri－level Cache)技术，在高端市场获得成功。此外，AMD的K7由于速度达到500MHz以上，使用EV6系统总线，EV6以200MHz的速度将芯片组与处理器连接起来，这个速度是PⅢ总线速度的两倍；另外，K7具有六层金属线，在同一时钟内可发出9条指令，并同时执行3条超标量浮点运算单元，这一切使它成为一种功能强大的处理器。有专家预测，K7的这种性能为AMD开辟了良好的市场前景，并给Intel带来了很大的压力，使动摇Intel公司在电脑领域中的垄断地位，开创一个AMD与Intel并驾齐驱的新时代成为可能。

(编后：直到现在，人们还难以相信这个消息是真实的。虽然小编没有用过Cyrix的芯片，但却对它有一种难舍的感情，因为正是Cyrix的MediaGX启动了1000美元以下的电脑市场，使我们这些没钱的玩家能够玩上便宜的电脑。然而市场就是这么无情，残酷的价格大战恰恰又是导致Cyrix退出芯片市场的主要原因。它的退出使Intel与AMD两强之争的形势愈发明朗：一方面，Cyrix让出的低端市场份额成为它们争夺的目标；另一方面，AMD少了一个牵制Intel的帮手，虽然机遇更多，压力也更大。当今是适者生存的时代，只有适应市场发展不断推陈出新，企业才有活力，Cyrix的退出与AMD的不断壮大就是两个很好的实例。相信大家都不愿看到Intel独霸天下的局面出现，让我们为AMD及新兴的芯片厂商Rise和IDT鼓劲助威吧！)

法国Kalisto公司进入中国

专门从事多平台交互式电子游戏制作和开发的法国Kalisto娱乐公司日前在上海设立代表处，标志着这家著名的法国多媒体娱乐公司正式进入

中国。

Kalisto 公司成立于 1990 年，其年轻的总裁尼古拉·高墨在创建该公司时年仅 19 岁。该公司目前有员工 200 多人，平均年龄 26 岁，总部在世界著名的葡萄酒之都——法国波尔多(Bordeaux)市。除在美国设有分公司外，该公司在英国、德国和日本也设有代表处。迄今为止，该公司已开发了基于不同游戏平台的电子游戏二十多种，其中，AL UNSER JR ARCADE RACING 曾被比尔·盖茨选中并亲自做促销，成为支持 WINDOWS95 的第一款赛车游戏，销量达 100 多万张。该公司近年开发的几款



新游戏 Dark Earth(《黑色星球》)、NightMare Creatures(《噩梦鬼魅》)、Ultimate Race Pro(《云霄飞车》)以及与法国高蒙(Gaumont)影片公司合作、根据同名电影改编的游戏 Fifth Element(《第五元素》)，均是 1997 年和 1998 年国际游戏市场上的畅销产品。1996 年和 1997 年，该公司总裁尼古拉·高墨曾作为法国高新技术企业家代表，随同法国总统希拉克访问日本和中国。据介绍，Kalisto 公司此次在上海设立代表处，一方面是为了加强同中国广大游戏玩家和游戏发行代理商的联系，另一方面也是为明年在中国成立分公司做前期的准备。目前，Kalisto 公司正在与北京南鸿协同企业策划有限公司洽谈合作事宜，他们的第一部游戏《噩梦鬼魅》也将很快在国内上市。

《决战朝鲜》销量激增

据报道，金山公司推出的电脑游戏《决战朝鲜》自 4 月 17 日上市以来，以其良好的品质得到了广大玩家的认可。极为巧合的是，5 月 8 日以美国为首的北约竟然不顾国际公约轰炸中国驻南使馆，公然挑衅，国内各界掀起一股反美高潮，《决战朝鲜》做为中国首部反映中美正面战争的游戏大片，在这个特殊的时候就更加受到国内玩家的青睐，金山公司的咨询电话几乎成了《决战朝鲜》专线，在国内众多的软件专卖店，这个产品一度脱销。

据金山公司透露，他们将于近期推出“决战朝鲜，扬我军威”系列活动。金山公司将同悠游网站、首都在线和新浪网等国内著名网站合作，在网上举办“从朝鲜战争看科索沃”征文、“玩《决战朝鲜》，打击侵略者游戏大赛”等活动。

“中国劳拉”最终揭晓

目前，由北京新天地互动多媒体技术有限公司主办的首届“中国劳拉”真人模特评选活动圆满结束，符少婷小姐最终获得此次评选活动的桂冠。

此次活动历时 4 个月，得到了众多玩家、读者以及媒体的支持和关注，参与应征的女性便达 239 人。人们对此次活动给予了充分的肯定，认为四位模特的表现绝对能和洋模特们一较高下，特别的是，她们都是普



普通通的中国人。此次活动中共有近万名热心玩家、读者参加了投票评选。今年 3 月，唯真总裁蒂姆·切尼先生访问新天地公司时亦对此活动十分感兴趣，并给予了很高的评价，认为这是一项很有创意的活动，代表中国游戏产业已经越来越向国际化靠拢。同时，Eidos 也给予此次活动很大的关注，决定把它列入 Eidos 的《古墓丽影》系列资料之中。

电子艺界开通精品热线

为了回报广大关心、支持电子艺界的朋友们，让大家能在第一时间获取最新的游戏资料，并有机会获得他们的正版游戏软件，电子艺界北京办事处和中讯联 282 信息台联合举办的 282－98765 电子艺界游戏精品热线将于 6 月 1 日正式开通。目前的栏目主要包括“新作快递”、“经典秘籍档案”、“公告栏”、“玩家俱乐部”和“获奖空间”。电子艺界特地在热线中设立了有奖竞猜栏目，半个月一期，每期设置 3 个小问题，然后再从那些将 3 道问题全部答对的朋友中抽取 5 位幸运听众，他们将获得由电子艺界北京办事处赠送的正版游戏一套。

不过由于技术方面的原因，这条热线目前只能在北京地区开通，将来会逐步实现全国开通。此外，282－98765 不久还将陆续开通“游戏技术支持”和“与电子艺界座谈”等栏目，到时玩家如果有什么问题，可以与电子艺界的工作人员直接通话。

国外贵宾造访上海育碧

4 月 27 日下午，蒙特利尔市市长布克先生及该市代表团兴致勃勃地参观了位于浦东时代广场的上海育碧电脑软件有限公司。育碧公司总经理向市长先生及代表团介绍了该公司在多媒体技术开发方面与蒙特利尔的合作，并向他们展示了该公司与其蒙特利尔兄弟公司的合作成果———一款 PS 版的名为《摩纳哥大奖赛》的赛车游戏软件。上海育碧公司在开发该软件的时候，其蒙特利尔兄弟公司正在开发同名游戏的 N64 版，双方在制作过程中相互学习和借鉴。该软件在欧洲上市之后，受到了游戏玩家和专业杂志的好评。

上海育碧公司成立于 1996 年底，现有员工 250 名，其母公司为法国 Ubi Soft 娱乐软件公司，是全球娱乐软件业的佼佼者，有 16 个子公司分布在亚洲、欧洲、美洲、和大洋洲的 15 个国家。

第六届电脑爱好者城拉开帷幕

据悉，“第六届电脑爱好者城”将于 7 月 15 日在北京展览馆举行，整个展会历时 5 天，展览面积 10000 平方米，国内外将有 150 余家知名厂商参展。展品包括各类 PC 整机、外设、网络、配件及相关软硬件产品。本届“电脑爱好者城”将除中央厅之外的展区划分为：电脑配件、多媒体散件区(东厅)，整机区(西厅)，软件与媒体(二层)，观众可以各有所需地逛城购物，解决了展会中“找东西难”的问题。

本届电脑爱好者城最具特色的是经主办者精心设计、紧扣主题推出电脑家园、DIY 教室、知识讲座、游戏天地四项精彩活动。其中游戏天地将以“走进前线地带，倾听你我心声”为主题，由《电脑爱好者》杂志社和国内外知名游戏厂商共同组办，到场的厂商将有创新、罗技、电子艺界、新天地、第三波等。游戏天地活动区将由游戏比赛、精品展示、厂商热卖三部分组成。游戏比赛分为：竞速、体育竞技、即时战斗、3D 射击等几个类型，届时主办者还会邀请京城的各类游戏高手和现场的玩家同场竞技。主办者还透露，在电脑城活动的最后一天将进行对战游戏表演，让到场的玩家大饱眼福。

Creative 又出新品

近日，创新科技有限公司连续发布了几款最新的产品，包括 PC－DVD Encore 6X Dxr3 组件、NOMAD 便携式数字音频播放机、32MB 3D Blaster RIVA TNT2 Ultra 和 32MB 3D Blaster Savage4 图形加速卡。

PC－DVD Encore 6X Dxr3 采用 Creative 最新版解码卡，极大地提高了视频质量，并可与 PC－DVD 6X 驱动器配合成为最佳的 PC－DVD 解决方案；NOMAD 便携式数字音频播放机结构紧凑、设计精巧，具有语音录制、FM 调谐收音机、滚动显示曲名等功能，目前分为 64MB 和 32MB 两个版本；3D Blaster RIVA TNT2 Ultra 采用 128 位体系结构以及 TwiN－Texel 双管道 3D 着色引擎，使用高性能的同步 32MB 内存和 300MHz DAC 的全彩色象素，能支持极高的分辨率和刷新率，特别在散热方面采用了先进设计，更加稳定；3D Blaster Savage4 采用 S3 公司的 Savage4 PRO(tm)图形控制器，配以专有的 S3TC 纹理压缩技术，支持 PCI、AGP2X 和 AGP4X 总线架构、32 位 3D 真彩色渲染、全 128 位 3D 图形引擎和双纹理 3D 渲染流水线，性能卓越，视觉品质上乘。

连邦勇登“珠穆朗玛”

5 月 18 日，由北京连邦软件有限公司建设的连邦电子商务体系的主体部分“珠穆朗玛——数字巅峰”网站(http://www.8848.net)正式开通，这是目前国内规模最大的以在线销售为核心、以最终消费者为目标的商业网站，它标志着中国电子商务开始进入实质性的发展阶段，此举同时引发了国际风险投资机构的密切关注。

珠穆朗玛网站自 3 月 18 日开通试运行两个月以来，访问人数直线上升，首页访问量已超过 70 万人次。该站的网上超市经营着一万多种消费类信息产品，其中以计算机软件、硬件、外设及图书为主，经营品种每天都在增加，网上超市首月销售额已突破 40 万元，日销售额稳定保持在 2 万元以上，成为目前国内经营业绩首屈一指的电子商务网站。

目前，连邦电子商务体系已发展成为由珠穆朗玛网站、网上超市、全国货物配送系统、电子结算系统、信息系统所组成的完整体系，构架出专业化

的电子商务商业运作模式，连邦软件全国销售连锁组织将在此基础上构架未来的战略发展方向，建立起全新的商业形态

美达进军北京市场

最近一段时间，美达光驱在玩家和DIY爱好者中颇受好评，可见其实力之一斑。正是由于所取得的不俗业绩，美达公司近日决定将着力开拓北京市场。美达公司认为：北京集中了众多知名的中外IT企业，这就决定北京自身具有比较大的市场，而其起到的辐射作用则更有吸引力；北京的同行业公司比较集中，有利于美达及时准确地了解同行的技术、产品、价格、市场等诸多信息，以便制订相应的对策，做到有的放矢，以在激烈的市场竞争中抢得先机和主动。

美达进军北京市场，是其市场职能，包括市场规划、市场建设和市场管理的转移，特别是营销职能的转移。此后，美达在深圳的总公司将主要以硬件的研发生产为主，而其在北京的美达美科技有限公司将进行以软件为主的市场规划和销售，主要针对自己的硬件产品来进行相应的软件开发。值得一提的是，负责开发软件的全部是北京当地的人才，这同美达公司吸收人才的战略密切相关。

《开天辟地背单词》首发火爆

5月14日，北京金洪恩电脑有限公司的《开天辟地背单词》在百脑汇电脑城隆重首发。该软件是全新一代背单词软件，它依据德国实验学家艾宾浩斯所研究的"遗忘曲线规律"，通过全新的智能化流程设计，把从小学到GRE在内的共十余万的单词融会贯通到一个软件中；还有包括"无敌速记"在内的多达八种的学习模式，更有经典游戏"吊小猪"、"打猫"等，让普通人也能在轻松之余学习更上一层楼；更加人性化的设计符合心理认知和遗忘规律。现代人的生活不能缺少电脑，用电脑学习更会达到事半功倍的效果，用软件背单词也许将是人们学习英语的捷径

另据报道，金洪恩公司制作的一款全3D即时策略游戏——《自由与荣誉》——即将在近期上市，详情请看本期"上市烽火"

GVC"全能小秘书"六月上市

据悉，GVC将于6月推出其最新款Modem——"全能小秘书"，它的外观与GVC的"网际银梭"产品基本相同，各个按钮定义清晰，一目了然。它所有的答录机功能都是在脱机状态下进行的，只要把计算机关掉，此时的Modem就成了个功能的电话答录机。如你的电话响3声没人接的话，答录机就自动播放你录制的问候语，并自动开始录音，最多可录30分钟留言。有趣的是，你还可以进行远程"遥控"，打个电话回家，就可以通过自己设置的密码来收听留言。在电脑没有开机的情况下亦可接收传真，这是它较普通Modem更高一筹的独特功能，因为"全能小秘书"自带2MB内存，可以存储大约90页传真，

GVC的这款产品不但具有很好的性能，更把一些意想不到的方便功能有机地集成在了一起，变成了自动答录机和传真机，称其为"全能小秘书"不算过分。

销售信息

连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	决战朝鲜	开天辟地Ⅱ	KV300
2	千舆游戏龙3	电脑学校2000	瑞星杀毒软件
3	模拟城市3000(中文版)	雅奇电脑家教7.0	KILL98认证版
4	连邦娱乐套装Ⅲ	即学即会OFFICE	东方快车2000
5	盟军敢死队(中文版)	开天辟地背单词	超级解霸5.5
6	F-16和Mig-29	开心单词	超级保镖
7	三国群英传Ⅱ	随心所欲说英语	VRV套装
8	超时空英雄	畅通无阻	金山游侠Ⅱ
9	生化危机2	听力超人	东方卡散
10	亚特兰提斯	电影风暴学英语2.0套装	行天98

国内最新游戏上市追踪

上市日期：1999年06月

本栏编辑：Racer

本期力作：

极品飞车：孤注一掷



极品飞车：孤注一掷



游戏类型：赛车

出品公司：电子艺界

上市代理：电子艺界

系统要求：P166/32MB

推荐配置：无

参考价格：¥159

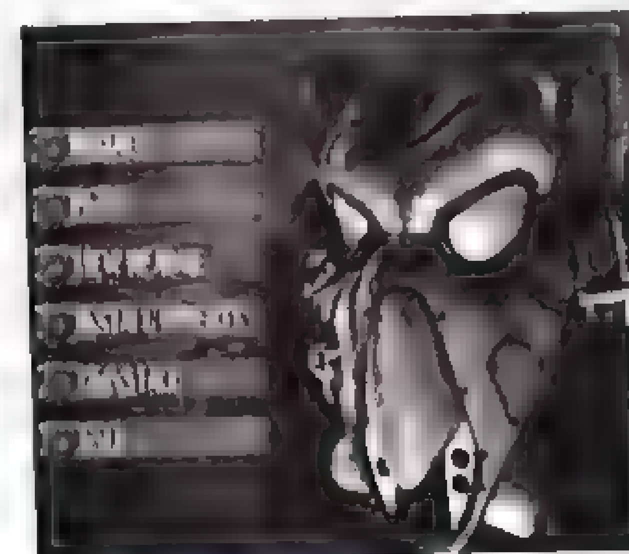
与前作相比，这款新作最重要的特色是增加了一种称为"孤注一掷"的一对一决逐模式，使游戏更加紧张刺激。《极品飞车：孤注一掷》同时加强了前作原有的"闪电追踪"模式，并增设了一系列获得专业汽车厂商授权的赛车和超级名车，还特别设计了一套"汽车经济"模式，允许玩家购买、升级和修改车辆。当然，游戏中还为玩家准备了8条全新赛道，喜爱赛车游戏的玩家们又可大过其瘾了。

据其资深制片人Hanno Lemke称，这款游戏将为赛车游戏设立新的标准，特别是新增的"孤注一掷"模式，以及其它两个能激起玩家兴奋点的特点——一流的特效和更为自然的真实感，他们力图在游戏中表现名车的各个细节。

《异尘余生Ⅱ》原文珍藏版

很抱歉，上期本栏目介绍的《异尘余生Ⅱ》中文版又要延期推出了。第三波发来消息说，为了能让国内玩家一睹"经典RPG"的风采，他们将对这款游戏进行彻底的内核汉化，这个工作是相当艰巨的，所以汉化版大概要到今年暑期才能在国内上市。不过为解国内玩家之"渴"，第三波决定先在6月限量推向市场1000套"《异尘余生Ⅱ》原文珍藏版"。

据悉，配合珍藏版的推出还将有一系列活动，所有购买珍藏版的玩家将获得一本详尽的中文操作手册，并享受加30元换中文版的优惠，还可凭包装中的"参赛表"参加"天才探险家"比赛，奖品将为RPG另一大作《博德之门》中文版，这次活动的截止日期为1999年6月～1999年8月5日。



游戏类型：角色扮演

出品公司：Interplay

上市代理：第三波

系统要求：P90/16MB

推荐配置：无

参考价格：¥148

神偷(Thief: The dark project)



游戏类型：动作冒险

出品公司：Eidos

上市代理：第三波

系统要求：P166/16MB

推荐配置：无

参考价格：¥148

对于喜欢动作冒险游戏的玩家而言，最大的乐趣就是在广阔的场景中不断探索新鲜的事物。《神偷》描绘的是这样一个非常奇幻的世界，虽然无论从哪个角度看它都是一个传统的幻想世界，但你若仔细观察就会发现，它实际上是一个将多重元素合而为一的混合体。这里不但有矮人、精灵这样的古风浓郁的魔法生物，更有许多未来世界的现代化机器，这些角色的加入为游戏增色不少。

《神偷》虽然也是一款Quake-like游戏，但它的内涵却大为不同，玩家所扮演的不再是单纯的战士，而是一位技巧高超的窃贼。如果不花一点心思去研究通关方法的话，玩家是无法单纯以格斗来赢得胜利的。

半人马座(Sid Meier's Alpha Centauri)



游戏类型:策略
出品公司:Firaxis
上市代理:电子艺界
系统要求:P133/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥159

玩过《文明》的玩家一定会有这样的疑问:最后发射出去的外太空殖民船结果如何呢?为了满足众多玩家的好奇心,Sid Miere在加人EA之后决定推出最新的策略游戏《半人马座》,以便玩家可以在外太空继续发展文明霸业。

Sid Meier这个名字就是一块金字招牌,这款游戏一经发布即荣登TOP100榜首,并在国外创下连续多周销售排行榜榜首纪录。考虑到国内玩家的需要以及文化背景的不同,在国内发行的版本中将附带两百多页的中文手册,以便国内广大玩家感受这款经典大作的真实魅力。Firaxis在《半人马座》中创造了一个有丰富细节的可能的未来世界,相信玩家们不会错过由Sid Meier制作的这款经典策略游戏。

棒球2000(Triple Play 2000)



游戏类型:运动
出品公司:EA Sports
上市代理:电子艺界
系统要求:P166/32MB
推荐配置:无
参考价格:¥188(英本原版包装)

《棒球2000》承袭可玩性强、图象声音卓越的传统,令人产生身临其境的真实感。该游戏支持3D加速卡,可使图象更加清晰艳丽,配有详尽的球员、球场文字资料,当然还有实时灯光(白天、黄昏及夜间)、记分牌、阴影等效果处理。通过支持环境音效技术,玩家能够听到赛场的各种声音,如热狗叫卖声、裁判的叫声、现场解说以及球迷制造的噪音,当然少不了猛烈击球时的清脆响声,使游戏临场感极强。由于采用了全新的球杆操控系统,可大大增加玩家控制的精确度,操控起来也异常方便,玩家只用鼠标就能实现投球、击球和跑动。这款游戏支持因特网、局域网和调制解调器联网对战。

据悉,EA将原版引进这款游戏,以适应国内玩家收藏的需要。

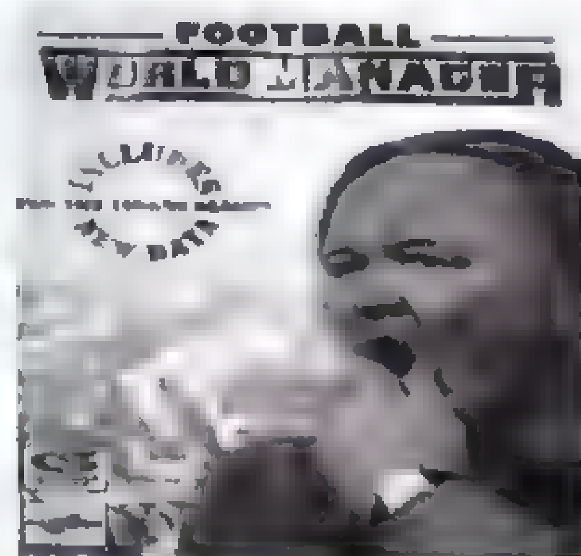
黑暗王座Ⅲ(LANDS OF LORE Ⅲ)

游戏类型:角色扮演
出品公司:Westwood
上市代理:电子艺界
系统要求:P166/32MB
推荐配置:无
参考价格:¥198

《黑暗王座》系列是一个以第一人称视角进行的角色扮演游戏,这种独特的方式曾吸引了大批玩家,但1997年推出的《黑暗王座Ⅱ:命运守护神》削减了角色扮演成分,更偏重于动作性,虽然获得了更多动作游戏迷的喜爱,但却使一些RPG爱好者失去了兴趣。幸运的是,Westwood在三代中着重加强了角色扮演的成分,打算以这部游戏重新唤回RPG迷们的爱心,重振角色扮演游戏的辉煌。

三代游戏中提供线上说明,玩家可以随时了解身上所带的物品,魔法系统也进行了改进,前作中原有的法术都还存在,新魔法也增加不少。鉴于游戏故事情节庞大、曲折,国内玩家对其文化背景的理解存在一定难度,电子艺界北京办事处将考虑在产品中附赠相应的攻略手册。

世界足球经理(中文版)



游戏类型:策略
出品公司:Ubi Soft
上市代理:上海育碧
系统要求:P90/16MB
推荐配置:PⅡ/32MB
参考价格:¥36

上海育碧电脑软件有限公司近日宣布,该公司热门游戏《世界足球经理》的中文版已经制作完成,将于6月初与一本特制精美图书——《足球游戏宝典》捆绑销售,以36元的低价发行。中文版对英文版中的不足之处进行了修正,与中文平台的兼容性大大增强。

《足球游戏宝典》是一本全面介绍现有经典足球游戏及其攻略的全书,内容包括《世界足球98》、FIFA系列、《世界足球经理》、《终极足球经理》、《冠军杯足球经理》等经典足球游戏。作为一家坚持走精品路线的国际游戏公司,采用此种发行方式的确颇具引人之处。

星际围攻(STAR SIEGE)

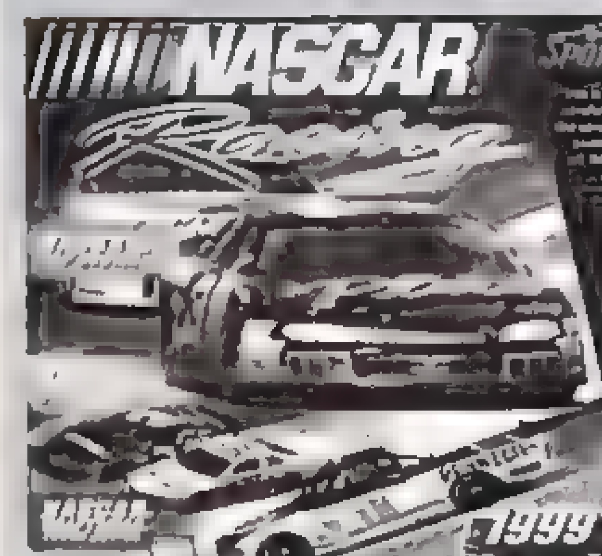


游戏类型:动作
出品公司:Sierra
上市代理:奥美电子
系统要求:P166/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥148(暂定)

人类在地球的帝国政权腐败不堪,导致火星和水星殖民地人民同时起义反抗,而此时曾被人类驱逐的Prometheus却乘机率生化机甲卷土重来,这就是游戏的背景故事。游戏提供3dfx和Open GL支持,画面出色,质感和流畅度上都有过人表现,壮观的地形景观搭配各个星球不同的环境效果,使玩家能够产生仿佛置身于宇宙战斗之中的感觉。

游戏在操作设计上也比较特别,玩家可以用摇杆或键盘控制主角运动,而要用鼠标来进行描准和射击,这样做可以达到快速和精准的效果。这款游戏也支持Internet联网对战,最多充许10~20人同时上线。

云斯顿大赛车99版



游戏类型:赛车
出品公司:Sierra
上市代理:武汉奥美
系统要求:P100/32MB
推荐配置:无
参考价格:Y129(暂定)

赛车游戏爱好者没有不知道云斯顿赛车的吧?没有不喜欢云斯顿赛车的吧?这款最新的《云斯顿大赛车99版》提供了更多的全新赛道,支持3dfx,使游戏画面更加完美。这款游戏全面逼真再现了云丝顿三项赛事——NASCAR Cup、NASCAR Grand National和NASCAR Craftsman Truck Series,号称有史以来最逼真的NASCAR"模拟器",结构复杂,马力强劲的引擎以及对赛道煞费苦心的细节描绘正是其特色所在。

游戏提供多达多达35条赛道,还有更多的配置选项,能够精确再现赛车的变速比、扰流器、重量分布、油压及悬架等设置参数,实时模拟的领航员和观察员会以语音提示玩家赛道状况以及其他车手的位置。支持联线对战,允许2人MODEM连接,局域网8人同时连网。

自由与荣耀



游戏类型:即时策略
出品公司:金洪恩
上市代理:金洪恩
系统要求:PⅡ233/64MB
推荐配置:无
参考价格:¥85(暂定)

以开发教育软件闻名的金洪恩公司将于今年6月推出他们制作的第一款游戏——《自由与荣耀》。这将是国内第一个全三维的即时策略游戏,它兼有《红色警报》、《星际争霸》的可玩性和《古墓丽影》与QUAKE的三维效果,玩家可在其中享受到全新的游戏体验。

支持Internet对战是该游戏的又一大卖点。喜好玩《星际争霸》的玩家们都知道,除了其本身的特点之外,支持Internet对战更是它大受欢迎的原因之一,在Internet上,你可以与世界上各地的顶尖高手进行厮杀,争夺世界排名第一的头衔。据悉,金洪恩公司已经准备好了专为Internet对战使用的服务器,看来他们真的要在游戏业界大干一场了。

地球2140



游戏类型:即时策略
出品公司:Topware
独家发行:捷径
系统要求:P100/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥30

故事发生在公元2140年,由于过度开发以及生化武器的破坏,地球已变得不适合人类居住,民主进步联邦和欧亚帝国是当时的两大对峙集团,他们为争夺地球上仅存的一点资源而争战不休。玩家可以选择其中一方,领导他们来进行这场地球上的最后一次世界大战。

游戏提供了50个任务,每一个任务各有特色,有时需占领敌人的重要军事单位,有时要解救人质,要完成这些任务可不简单,不但要考虑经济上的策略,和玩家对地形的运用也有着密切的关系。在关卡间还穿插有数十段精心制作的动画,配合立体声CD音源,很有一点那种未来世界的味道。此外,游戏还提供了20多个联线关卡,最多可供6人上线厮杀。



家园

我们尝试过的太空战争题材的游戏大多是《银河飞将》式的飞行模拟，而《银河霸主》、《半人马α星》又因为回合制的进行方式使太空战的魅力大打折扣，《星际争霸》虽然是设计严谨的即时策略精品，但依然离不开陆地，失去了那种自由无限的空间感。什么时候能像真正的银河指挥官那样统率自己的舰队，在宇宙中，在星球之间，与敌人展开激烈的太空战呢？当我们看到《家园》时，首先想到的就是——这个机会终于来到了。

《家园》的故事情节并不复杂，战役是在两个对立的种族——泰坦(Taiidan)和库申(Kushan)之间展开的，玩家将率领自己的部族在一场生死逃亡中找寻那个传说中的"家园"。

从某种意义上讲，《家园》是即时策略史上首个真正实现三维移动技术的游戏，这使其成为今年E3大展上最受期待的作品之一。要作到三维环境下的自由移动，首先需要让移动中的主视角能够顺利触及太空中的每一个角落，为了达到这些要求，设计者特意将游戏中的视角移动和作战单位的移动分开进行。

视角移动比较容易，主要动作就是按住鼠标右键拖曳。作战单位的移动则是《家园》引以自豪的部分。当玩家想平面移动某个单位时，只需在被选单元所在平面图（按M键弹出）上点击任一处即可。三维移动，实际上就是在平面移动的基础上增加了一个垂直的Z轴移动(Shift键)。而当移动平面出现时，位于平面外的作战单位也会有投影落在它上面，使移动更加准确。从字面上看，这些操作似乎很麻烦，但掌握起来并不困难。至于作战单位的操作，也同大多数即时策略游戏一样——可以通过简单的点击和圈选来组织。事实上，许多界面操作都需要键盘的帮助，热键不仅可以用来控制战机的动作，还可以展开战略地图，设置单元防卫态势以及选择队形。





从视觉效果来看，《家园》的游戏环境是震撼人心的。设计小组几乎用尽了所有的3D技巧，在冰冷、广袤的太空中创造出一个活跃、生动的世界。在远景镜头中，玩家可以看到宇宙的边缘布满了精心装备的飞船，小行星和美丽的星云不断移动，由战机发动机喷出的热气在黑暗中留下一道道亮光，各种战机发射出的火力在太空中交织成火网，火光四射的爆炸随处可见……若将镜头推近，则可细致地观察到攻击中的战机机翼的真实情况。值得庆幸的是，拥有如此惊人的画面表现力的《家园》，所需的机器配置却不高，在没有3D加速卡的情况下其画面表现也是令人满意的。

《家园》对飞船的设计可以说是即传统又新潮，传统体现在战机的功能分类上，新潮则体现在战机的外观上。游戏中的战斗机型包括：攻击轰炸机(Attack Bomber)、隐形战斗机(Cloaked Fighter)、侦察机(Scout)、拦截机(Interceptor)、护航机(Defender)等；巡航舰包括：轻巡航舰(Light Corvette)、重巡航舰(Heavy Corvette)、维修舰(Repair Corvette)、救援舰(Salvage Corvette)、多炮巡航舰(Multi－Gun Corvette)、布雷舰(Minelayer Corvette)等等。

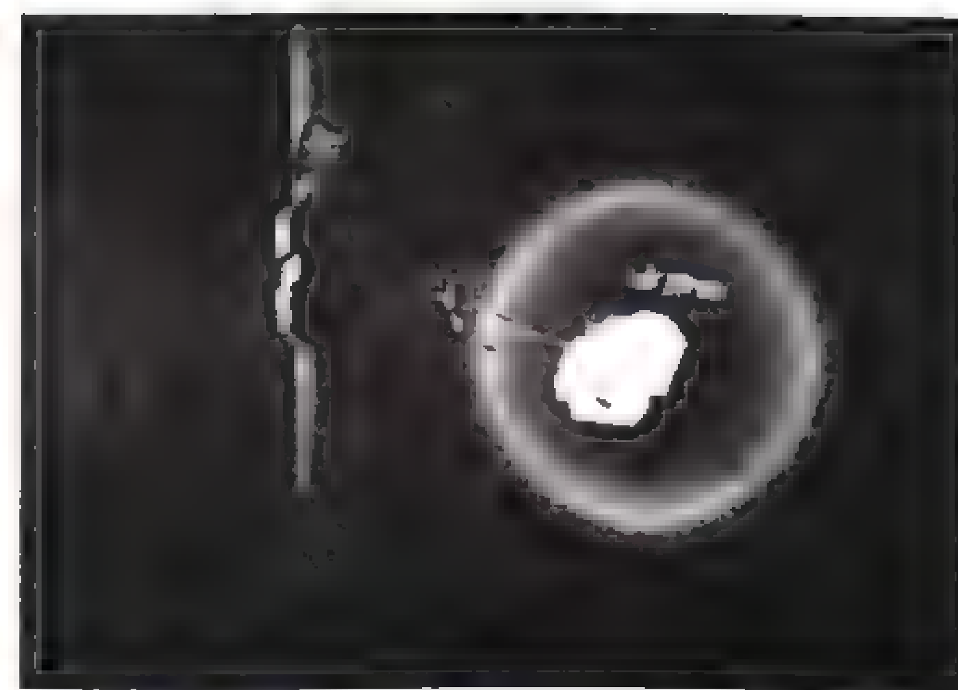


全新的三维世界的战略挑战，是《家园》奉献给玩家们的游戏新感觉。交战中的战机可以从空间中任何一个角度攻击敌人，同时也拥有了更多的躲避路线。这意味着，在战斗中，想对准一个关键目标进行攻击是件非常困难的事情，而且游戏中的所有单位都在不停地运动，转动的空间站较之传统的基地更难攻破，即使侦察到了敌方的方位也无法从远处准确地命中目标。此外，《家园》的场景十分宏大，充分体现了太空的广阔，因此移动较慢的强力舰队是无法迅速的四处扬威的。所以，在《家园》中"声东击西"这样的策略绝对是可行的。笔者在试玩游戏时，就遇到过因为自己的离子炮出去远征，后方遭袭时无法及时赶回而饮恨沙场的事情。

而且《家园》还引入了阵形的概念，玩家可以在游戏中使用长蛇阵(Broad)、三角阵(Delta)、X形阵(X)、爪形阵(Claw)、墙形阵(Wall)、球形阵(Sphere)以及自定阵形(Custom)。在遇到重型军舰的坚固防线时可以将阻击小分队以三角阵形渗透入敌方，使敌人灰飞湮灭。如果玩家将一队护航机组成护卫旗舰的球形阵，护航机将围绕在旗舰周围，保护旗舰的安全。



显然，深广的空间没有什么地形变化，玩家无法依靠山脉或其他凹凸不平的地形作掩护，因此，防卫主要依靠各单元的阵地部署。我们的经验是，将宝贵的易受攻击的单位置于发展之中的舰队中央；拦截机和轰炸机等轻巧快捷的战机，可以用来巡视"基地"边缘，消灭或重创侵犯者；护航机特别需要就近布置，尽管它们用来进攻似乎无多大作为，但用于保卫财产时，却是万夫莫开的。



《家园》在多人游戏方面也有许多全新的尝试，玩家可以通过"我很采集"选项设置资源流入的速度，然后再开战。还有一个模式叫做"赏金猎人"，在这一模式下，摧毁敌方的飞船可以换到资源。如果敌方非常强大，玩家就可以采取偷袭的战术，且得手的飞船越大，获得的资源就越多。另一种"战棋"模式可以让每个玩家得到一定数目的战机，但不允许建造更多战机，这样将更能体现玩家的作战实力。多人游戏中几乎所有的设置都可以自行选择，这些都让《家园》的多人游戏看来臻于完美。

HIGH LIGHT

笔者有幸试玩了《家园》的测试版，虽然其中并没有单人关卡，但仅有的教程已经让笔者深刻体会到了这个即时策略新作的无穷魅力。那气势磅礴的空战，那魅力十足的太空，那全新体验的操作已激起了笔者对《家园》正式版的强烈渴望。相信《家园》将成为今年暑假各位高手潜心研究的又一即时策略巨作。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Homeworld
游戏类型：即时策略［ST］
发行日期：1999年6月
制作小组：Relic Entertainment
期待程度：★★★★☆



命令与征服:泰伯利亚之日

经过漫长的等待,《命令与征服:泰伯利亚之日》终于有望在本月发行。虽然游戏的画面没有革命性的改进,但玩起来却比以前更过瘾。除了大家熟悉的GDI和NOD之外,《泰伯利亚之日》中又增加了第三个种族——Forgotten。这些低等的残余人类已经被泰伯利亚矿的辐射异化,并且在废弃的城中垂死挣扎。他们会加盟GDI并且提供一些高科技部队,如劫盗、狙击手和通灵者。

"2020年,新世纪遭遇了一场大灾难。人类在退化,生物被毒害,奇形怪状的异形出现在地球上,具有无限能量的绿色晶体——泰伯利亚矿的出现,便是这些噩梦的开端。全球防御行动部队(GDI)重新部署,派遣人员进入泰伯利亚矿不活跃的空间和两极地区。同时曾被击败和驱散的NOD部队再次集合起来组成新的军团。突然,一次常规的军事广播被切断了,一个过去的幽灵出现在屏幕上!他就是30年前丧命于GDI离子大炮之下的暴君,Kane!"这是Westwood为《命令与征服:泰伯利亚之日》设置的场景,也是《命令与征服》的结局。这次玩家同样可以选择作为GDI或是NOD的指挥官参与战斗。

《泰伯利亚之日》很显然是即时策略游戏,然而它又有些打破常规。除了大家所熟悉的采矿、建设以及军队部署外,许多任务的开始和结束都有部分军队的支援。如:一边接近目的地,一边补充有限军队,当玩家指挥军队从A处移动到B处时,会有越来越多的单位加入进来,扩大基地的建设。

游戏的每场战役都由15个主要任务和10-15个可选分支组成,其中,支线任务对主线任务具有一定的作用。例如:在NOD基地任务之前,有三个可供选择的支线任务:第一是寻找传感器发生器,它可以协助攻击敌军基地;第二是摧毁力量发生器,它可以削弱主要的NOD基地的防御能力;第三是攻击次要的NOD基地,这样在发动主攻时可以增援主基地。当然对这些支线任务也可以一个都不选,或全部完成,无论怎样都不会影响到主线任务的难易程度。这些任务还分为白天任务和夜间任务,一些任务甚至从正午开始,晚上才结束。

游戏中,有两个随机的环境因素会使玩家的部队遭到严重破坏。一个是延长的流星雨,它会彻底摧毁玩家的基地,幸运的是,被毁的基地可以利用泰伯利亚矿再生;同时,玩家也可能遭受到离子风暴的袭击,这有点像《命令与征服》中的离子大炮,当离子风暴肆虐时,只有步兵团能够自由活动,空中部队会坠落地面,而机械部队会停止行动,还会着火。

作为主要资源的泰伯利亚矿有两种,一种是绿色矿石,另一种是蓝色矿石。为了丰富游戏内容,设计师特意将蓝矿设计成需要花很长时间开采的,具有双倍价值的泰伯利亚矿珍品,同时它们也是不稳定、易爆炸的危险品。这些泰伯利亚矿在基地以外的地方会派大用场,但在基地中却会带来麻烦。因此要提醒玩家做好准备,用墙把他们圈起来。有时,泰伯利亚矿的数量是有限的,所以不能一味的建设。另外,动态的地形会减慢采矿车的速度,因为车辆在不同的地形上的行动速度各不相同。

为了使地图更具互动性,Westwood对地形和部队使用了三维像素。虽然三维像素不是真正意义上的3D,但仍使《泰伯利亚之日》的战场比平面或瓦状地形更具动态效果。许多地形是具有互动性的,玩家可以炸毁桥梁拦截敌方坦克队,也可以烧掉树林从而消除陆地上的障碍同时伤害敌人;当一个战士走过结冰的湖面时会发出咔咔的声响,而当敌军的车辆通过时会因为过重而沉没。游戏的某些方面还具有3D特性,如榴弹兵扔出的手雷可能会被悬崖或小山弹回来,滚到自己人身边。



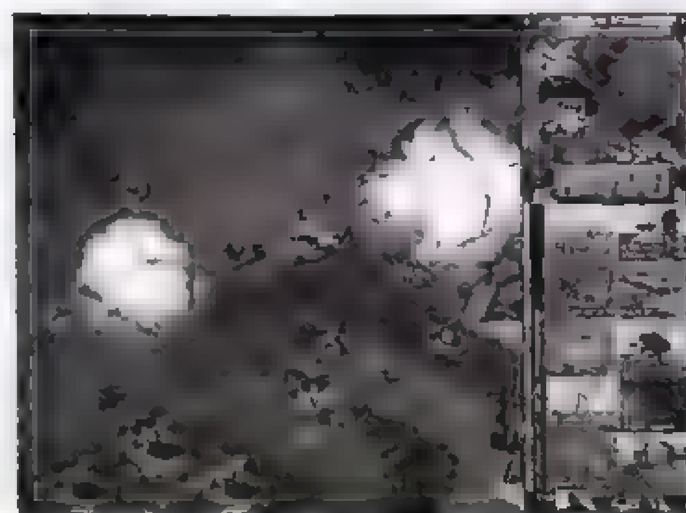
对即时策略迷来说,建筑种类的增加无疑是一件令人高兴的事。在游戏中,允许编制数量不限的部队,同时支持部队的升级,提高了三个等级的部队会变得更精明、更强壮、更敏锐。为了更好的控制这些部队,《泰伯利亚之日》支持功能强大的路标,允许玩家在相应路线上的敌军或盟军建筑物上做不同颜色的标记,为进攻创造有利条件。游戏的另一个特点是——进程速度缓慢,完成单个任务需要很长的时间,而



且新的技术升级系统也将以迟缓的速度贯穿整个战役,因此,想使用《红色警报》中的坦克速攻战来取胜已绝非易事。游戏中还有牢固的基地防御系统。无论是NOD或GDI的基地都有牢固的大门,必须炸开它才能进入内部。为了阻止重型部队的进攻,Kane的手下能建造一种电磁脉冲式大炮(EMP),它能瞬间击垮机械车辆。相对的,GDI有合成塔(Component Tower),它是一种可以装备三种武器的防御工事,这三种武器是:伏坎炮(Vulcan Cannon)、导弹发射架(R.P.G. Rack)和飞翼导弹发射架(Sidewinder Missile Rack)。

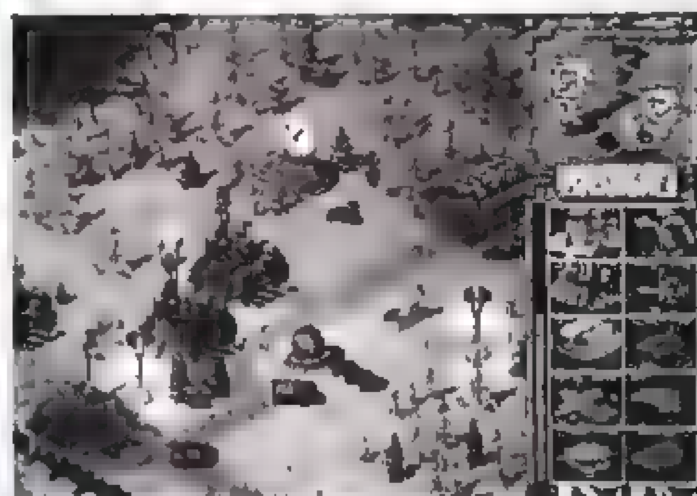
为了能探测到NOD地下秘密车辆的行动,GDI有一支配备了传感器的部队(Deployable Sensor Array)可以到处巡逻。为了公平起见,NOD则有脉冲激光炮塔(Pulse Laser Turrets)、迷你方尖塔(Mini Obelisks)、地对空导弹(SAM)和秘密发生器(Stealth Generator),它能隐蔽整个基地和部队。

《泰伯利亚之日》的多人游戏支持调制解调器、局域网和因特网协议,玩家也可合作对付电脑。同时,网上的"Westwood Chat"提供了支持4-8人对战的服务器。除了有25个事先编辑好的多人游戏地图,《泰伯利亚之日》有一个新的随机地图生成器外(类似于《帝国时代》中的生成器)。它完全可以由玩家自由配置,如地形种类,地区和城市的数量,水、泰伯利亚矿和植被数量等等。生成器具有预览功能,可以帮助玩家了解自己的起始位置。如果想更刺激些,也可以选择"出乎意料"("Surprise Me")选项。无疑,这个地图生成器将使《泰伯利亚之日》变幻无穷。



HIGH LIGHT

等待了很长时间的《泰伯利亚之日》已经蓄势待发,从那些已经公开的漂亮画面来看,似乎很值得期待。但种种迹象表明这款重量级的产品很可能名不符实,从现有资料来看,游戏中突破性的创新元素很少,更像是一个《红色警报》的加强版。著名的网络游戏杂志Game Center在体验后指出:"游戏的格局并不完善……画面方面,地形色彩鲜明表现出色,但士兵看上去略显陈旧。不如《帝国时代》中的军队那样精致……



作为即时策略迷,我们真心希望Westwood能加以改善。"这些评语不由让我们想到去年《沙丘2000》和《黑暗王座2》的拙劣水准。事实上,自《红色警报》之后,Westwood已经很久没有制造惊喜了,希望《泰伯利亚之日》能够博得即时策略迷们的认可。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称:Command & Conquer: Tiberian Sun
游戏类型:即时策略[ST]
制作公司:Westwood
上市时间:1999年6月
期待程度:★★★★

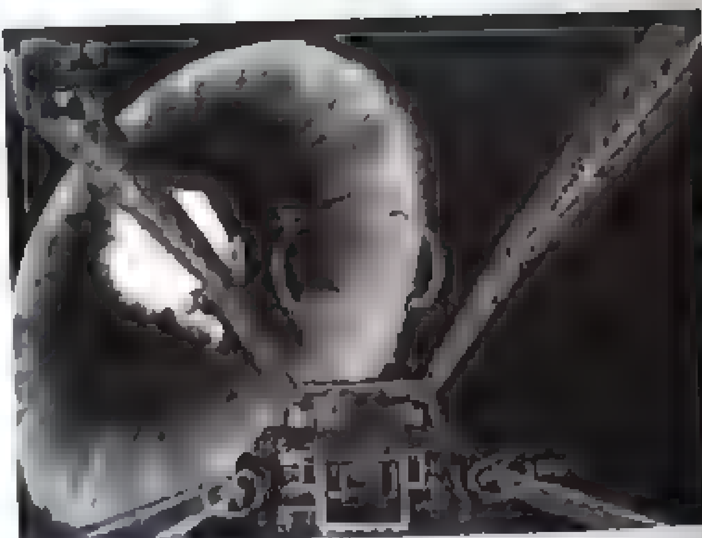
天旋地转Ⅲ



当《雷神之锤》式的游戏铺天盖地时，《天旋地转》系列却没有太多的跟风作品，多少让人感到有些奇怪。现如今，沉寂了一段时间的 Outrage 终于打算在 6 月推出《天旋地转》的第 3 辑，并在保持原来快节奏的游戏体验的基础上，添加了一些新的元素

《天旋地转Ⅲ》早在 1996 年就开始着手设计。设计者本打算在旧的引擎上作些改进，但很快就放弃了，转而将精力放在开发全新的技术引擎上，决心与其它同类游戏一较长短

《天旋地转》前两代都不太注重游戏的故事情节。一代只是把玩家扔到一艘舰艇上，然后告诉你“去破坏反应堆，并要注意失控的机器人”；二代曾试图加一些新的情节，但最终还是回到了老路上。现在，由于《半死不活》及《神偷》之类游戏的出现，游戏界形成了一条不成文的规定：动作类游戏也需要好的故事背景。因此，Outrage 才会在三代中加大了故事情节的比重。还记得二代中那个使你在太空中游荡的歪曲变形的裂口吗？当《天旋地转Ⅲ》开始时，你已经从困境中解脱出来，却又背负起了新的使命。显然，PTMC(一个大型的矿产公司）极有可能已经受到了各式机器人的攻击，因而他们雇用你去制止这种情况。据红色卫城研究中心的领导人称，PTMC 中的混乱是由一种计算机病毒的传播引起的，该病毒正不断的感染采矿的机器人。不仅如此，德拉维斯(Dravis)，这个部门主管应该为将你丢弃在裂口一事负直接责任。以前有迹象表明他并非一个值得信赖的人，而在二代中

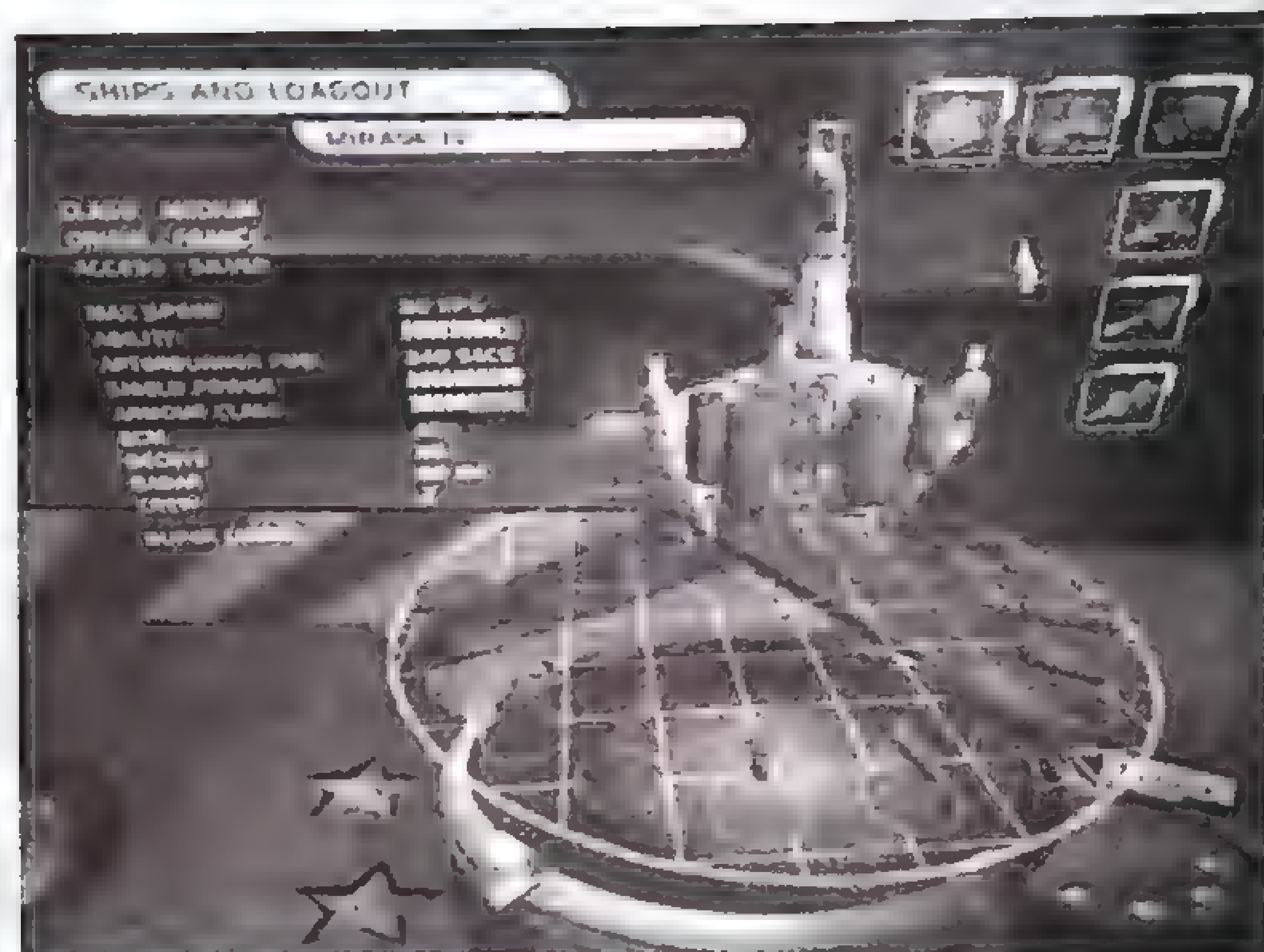




你将发现一些可以指控他的证据。你的任务是进入矿区，收集证据以证实 PTMC 中的坏消息并干掉德拉维斯。

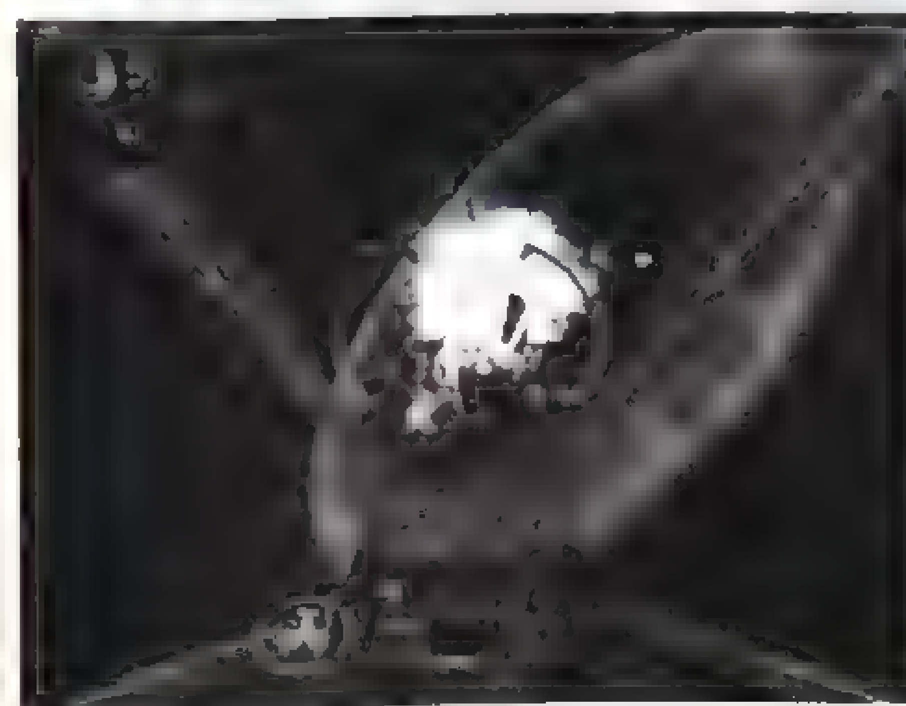
《天旋地转Ⅲ》共有 15 个关卡。根据现在动作射击游戏的设计趋势，游戏中的关卡都是有特定目的的，任务难度从简单的获取信息到复杂的营救人质行动不等。有时候，你只需潜入机房，将所需的数据从计算机上下载到磁盘中；但有时，必须破坏敌人的报警系统，准备好逃跑的车辆，并将人质成功地营救出来；甚至有时仅仅为了争取一点时间，就必须要引燃反应堆，作为撤退的保障。

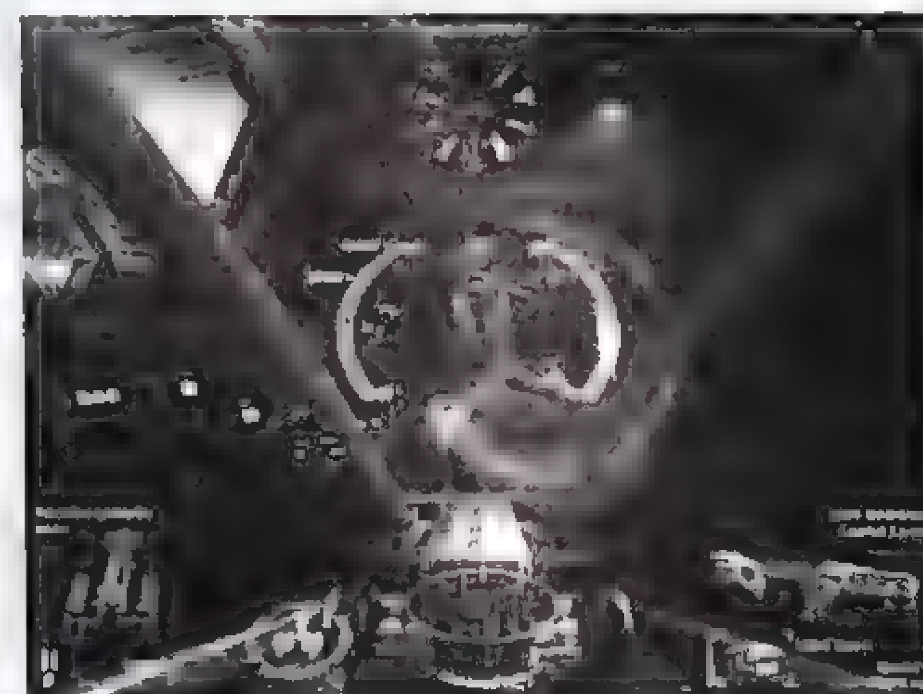
游戏的另一个改变是——增加了室外冒险。与《星战部落》(Starsiege: Tribe)中所用的引擎一样，活动的背景可以流畅地从室内移到室外。新的熔合引擎可支持 Glide、OpenGL 以及 Direct3D 技术，使这个游戏比它的前任看起来精彩得多。以前，你面对的是愚笨的三角形机器人，而现在会有像蜘蛛般怪异的机器人吐着蛛丝向你袭来，或是飘飘忽忽的接近你并趁机偷袭。各关卡不再使用莫名其妙单调灰色的铁质或岩石的过道作为背景，而是使用更为细致精美的场景。为了提高音响效果，游戏还支持 A3D 和 DirectSound 3D，因此，玩家不仅能欣赏到 3D 画面，同时还能感受到 3D 的音响效果。当机器人把你包围并向你射击时，你会听到枪声从四面八方响起。



《天旋地转》系列一贯提供操作简便的多人战斗模式。早在《天旋地转》的一二代中，就不存在由于 Internet 网而引起的延迟问题，快节奏的游戏体验使它在多人游戏领域常保活力。玩家有机会驾驶不同的舰艇是《天旋地转Ⅲ》多人游戏方面的一个重大突破。单人游戏中，玩家可以在游戏过程中驾驶三艘不同的船只。在多人游戏中，除了这三艘船，还可以根据自己的喜好选择其它的舰艇。派罗 (Pyro) 是本游戏中默认的船只，它性能可靠，各方面参数都比较均衡；凤凰 (Phoenix) 身轻如燕，体形单薄却拥有魔鬼般的速度，玩家可驾着它对敌人的舰队进行窥探，然后偷开着敌军最好的船只逃之夭夭；梅格那 (Magnum) 则与凤凰相反，它动作笨拙但力大无比，不管敌方的舰队装备如何，它都能轻易将其粉身碎骨。

《天旋地转Ⅲ》采用的是目前动作类游戏常用的客户服务器。过去，玩家必须利用凯丽 (Kali) 之类的程序来寻找在线服务器和其它游戏者，现在，有了 TCP/IP 协议的《天旋地转Ⅲ》可以直接进入网络。大部分联网游戏以单一的死亡模式和夺旗为主，《天旋地转Ⅲ》则不同，它有大量的多人制游戏选项。除了死亡竞赛、夺旗和团队竞赛模式外，还有储藏（夺取资源）和能量球（在游戏特定的关卡中，游戏者是一个“球”，由于某些原因而被踢来踢去/被射击/弹跳）等模式选项。





HIGH LIGHT

《天旋地转Ⅲ》看上去和前作有显著的不同。笔者认为一代是个相当不错的游戏，而二代则与一代雷同。出色的图像引擎，再加上设计方面的改进以及其它一些方面的增强，三代将可以称得上是动作射击类游戏中的王者。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Descent Ⅲ
游戏类型：动作［AC］
制作公司：Outrage / Interplay
上市时间：1999 年 6 月
期待程度：★★★★

注：本刊上期流星时空中“狼人启示录”的上市日期为“1999 年 7 月”，特此更正。



Sierra的首个第一人称射击游戏《半死不活》的成功，一年之内获得了30多家专业媒体授予的"年度最佳游戏"称号，使Sierra决定继续推出《半死不活》的资料片《针锋相对》以求趁热打铁再添收益。《针》中玩家将回到黑山研究所（Black Mesa Research Facility）完成一系列的新任务。还记得那些非常难对付的战士吗？现在，玩家将成为他们中的一员，被派去消灭高登弗雷曼（Gordon Freeman）一伙。在和基地失去联系后的混乱中，玩家将发现一群名为X的外星生物，他们试图掠夺地球上的财富。虽然最初只是要去镇压弗雷曼和科学家，但发现自己已经深陷困境时，玩家能做的便是为争取生存权努力而努力了。作为一个军事专家，玩家并非手无寸铁，游戏中，玩家可以集结一个新型轻武器的常规兵工厂，并在里面研制武器和致命的反异形设备。在不断深入黑山研究所的同时，玩家会遇到各种各样友好或不友好的人类。



《针锋相对》除了有许多新的单人游戏体验，同时还提供了内容丰富的多人游戏部分。其中包括新的武器、游戏人物以及新的多人游戏地图，其水准可以说是相当之高。《针锋相对》是由Gearbox Software开发，Sierra工作室发行的，预计将于今年10月在各零售商店全面上市。

考虑到这是一个成功游戏的资料片，其内涵并没有多大的改变，无非是增加了新任务和新地形。因此对它的期待值自然有所下降，但三星半的成绩也只是就目前而言的，从《半死不活》受欢迎的程度来看，将来的成绩不只如此。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Half Life: Opposing Force
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Gearbox Software
上市日期：1999年10月
期待程度：★★★☆

模拟人生

Maxis让《模拟城市3000》成为最有趣的游戏之一，并创出了模拟游戏的新纪元。那么该系列的创作者Will Wright，有没有新的打算呢？下面要介绍的《模拟人生》便是Will Wright的又一诱人之作。这是一款类似电子宠物的养成游戏，在这里，玩家可以掌管被称为"模拟人"的人们。玩家可以在任何时候控制他们，不过只是直接控制他们的生活、职业以及兴趣。玩家可以从他们的日常生活着手，设计他们的家以及为家购置东西，如桌子、椅子，甚至是木头和钉子。玩家还可让他们恋爱，享受家庭生活的乐趣。

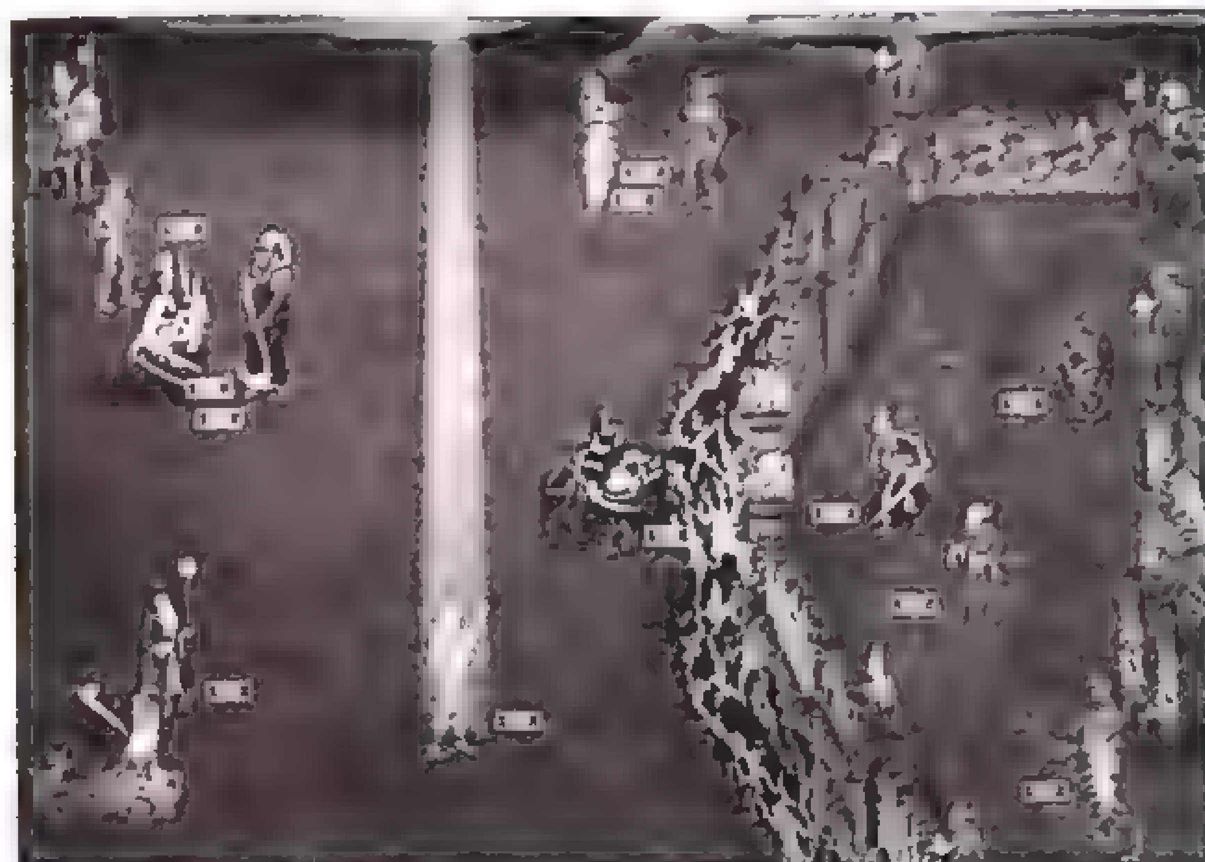


玩家可以选择预先产生的"模拟人"或通过分配生命点数来创造他们。但要小心，因为游戏有自己的平衡，一个快乐的艺术家可能是一个糟糕的厨师，而一个精力充沛的单身汉可能脾气很糟糕。人们会建造并装饰自己的家，他们可以从开始的房屋列表中选择，也可以自己建造。

"模拟人"能自己生活，他们不会坐等命令的下达，但有指挥的生活会更有趣。玩家能帮助他们找到工作，让他们出去赚钱。挣来的钱可以用来买家具或建造其他建筑，如果让他们从早工作到晚，剥削他们的劳动力的话，那会引来大麻烦。为了增添快乐，他们必须与其他"模拟人"保持友好关系，并有时间消遣。他们还会诱惑其他的邻近的人们搬进来。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：The Sims
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Maxis
上市日期：1999年第3季度
期待程度：★★★★



英雄无敌Ⅲ末日边缘

作为最受欢迎的游戏，推出资料片也是无可厚非的。在今年的E3上，3DO宣布将在今年第三季度推出《英雄无敌Ⅲ：末日边缘》。这款资料片最显著的变化是加入了一种新类型的城镇——"铸造中心"（Forge），这种城镇是高科技的产物，完全的未来派。其中的战斗单位有手执手枪的步兵（Foot Solider）、以火焰喷射器为武器的纵火狂（Pyromaniacs）和火力强劲的重型坦克（Heavy Tank）。据说，《末日边缘》将紧接在《魔法门Ⅶ》之后，《英雄无敌Ⅱ》中的大魔头阿基巴德将重返世间，继续其恶魔的生涯。

《末日边缘》中共有6大战役30个场景。此外，这款资料片的另一进步在于改良的地图编辑器，其中包含了一个随机战役生成器，它可以产生一些随机地图并将它们联系起来形成一场战役，玩家可以自由设定地图中的城镇、怪物、建筑、宝箱等关键事物的数量，并使地图随机产生。

喜欢《英雄无敌Ⅲ》的朋友看来又有机会在埃拉西亚大陆上一展身手了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Heroes Ⅲ Armageddon's Blade
游戏类型：策略[ST]
发行公司：New World Computing
上市日期：1999年第3季度
期待程度：★★★★



主题公园世界

《主题公园》自1994年发布以来，至今已发售了170万份，不仅在美国表现良好，在欧洲也同样大受欢迎。如今Bullfrog决定推出这款游戏的续集《主题公园世界》。

玩家能够以外太空（Outer Space）、原始丛林（Wild Jungle）、梦幻世界（Surreal Fantasy）以及万圣节（Halloween）这四个截然不同的主题建造公园，其中每个主题都各有特色。整个游戏采用3D画面，并提供了第一人称视角。玩家不仅可以感受到以前所没有的观察角度，还能在游戏中感受到当一名建设者的无穷乐趣。

游戏要求玩家对这些主题公园进行经营管理，雇用或解雇员工、制定食物价格、建立杂耍团、甚至为了推销苏打水而在爆米花中加盐……还可以通过图标来了解游客的想法、是否饥饿、是否玩得开心。

建设的快乐、维护的艰辛、收获的满足相结合，配上鲜活明快的画面，其乐无穷！

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Theme Park World
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Bullfrog
上市日期：1999年第4季度
期待程度：★★★★



世纪战略

说到战棋类游戏，国内玩家能接触到的或者说耳濡目染的都是类似《炎龙骑士团》系列、《天使帝国》系列乃至《三国英杰传》系列的游戏。这些四角战棋（只会前后左右移动），在很大程度上限制了游戏的可玩性。现今的欧美已是六角战棋游戏大行其道的时候了，这些游戏较中国台湾和日本的制作风格有很大差别。笔者认为，六角战棋似乎更能体现战争的精髓，当然也更费脑一些。但笔者并不特别偏爱哪一类，毕竟对玩家来说，只要是好游戏，都是会乐于接受的。

现要介绍的《世纪战略》，正是这样一款六角战棋类的策略游戏。其内容涵盖了本世纪各历史阶段的世界军事装备发展的整个历程，并且将那些最原始乃至最先进的武器装备全都巧妙地融合在一起，使玩家可以自由地组织自己的梦幻部队或无敌部队。

游戏中的基本单位属性非常细致，其中包括：机动力、燃油量、弹药数、战术技能、士气、射程、攻击力、防御力等。复杂多样的地形，增加了游戏的难度，如山脉、海滩、树林、沙地、雪地等等。另外，游戏中的其它地市单位包括：军营、机械厂、机场、港口、防空设施、地面工事……至于游戏中表现的实时光影、环境动画、地图栅格、部队隐蔽等等更是不一而足。

特别值得称道的是游戏中的一些细节设置，比如机械部队要依靠燃油来移动，没有燃油是无法行动的（本该如此么）；战斗中部队依种类的不同每回合都会消耗一定的资金来进行维护；当资金缺乏时，可解散部队以换取资金（即时策略游戏中这种设置比较普遍）。至于地形对部队单位的影响更是体现得淋漓尽致，在各种地形上部队所耗费的机动力、侦察力、攻击力和防御力都是不同了，这就需要玩家在真正了解的情况下进行游戏，换言之是需要动脑子的啦。

游戏中战斗单位的运输方式、补给方式也各有不同，这还需要玩家自己慢慢体会（都说了还有什么意思呢?）。游戏中最特别的地方是：当部队达到一定等级后更会产生出一位将军，他直接影响部队的作战能力。将军每升一级便会习得一种战术，其战术水平的高低取决于此种战术的使用频率，若某个战术使用频繁，那么它的成功率也会提高。每次战役结束后，幸存下来的将军会被授予一枚勋章，随着将军等级的增长，其军衔也会增长。

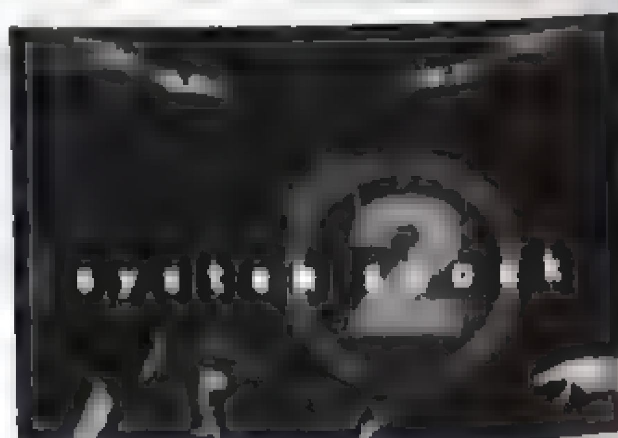
逆火多媒体出品的游戏向来都很有西方的味道。《天惑》已经让我们了解了他们的制作水平，相信《世纪战略》应该不会令玩家失望的。

文/尚洋供稿　编辑/石子

游戏名称：世纪战略
游戏类型：策略［ST］
制作公司：逆火多媒体
上市日期：1999年7月
期待程度：★★★

网路奇兵 Ⅱ

去年，由 Looking Glass Studios 开发的游戏《神偷》(Thief) 得到了业界的一致好评，现在 Looking Glass 又计划推出《网络奇兵》的续集。这是一部关于侦破黑客案的科学幻想游戏，它必将拥有一大批的支持者。这款续集将沿用改良过的《神偷》引擎，并紧接第一部游戏的剧情。游戏结合动作和角色扮演成分，采用多线式人物发展，玩家可以成为武器专家、战士或黑客。同时，玩家还可以制造和修理所发现的武器装备，用不同的方式走过障碍，或是秘密行动，或使用武力消灭它们。《网路奇兵 Ⅱ》同时包括四人合作模式。Looking Glass 强调说游戏的故事情节和角色扮演成分将与动作成分并重。



这是 Looking Glass 继《神偷》之后的又一强势之作，我们希望相同的引擎会带来相同出色的游戏。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：System Shock 2
游戏类型：策略［ST］
制作公司：Looking Glass
上市日期：1999年7月
期待程度：★★★☆

游戏魅力的召唤! 盟军敢死队之

使命召唤

图像表现：100	99
音乐音效：95	
操　控：98	
创　新：100	
策 略 性：100	

■文/李靖 玲儿

去年，一部以二战为背景的策略游戏轰动了全球，轰动了神州大地。它并非出自国际著名游戏制作公司之手，也决非仿效任何已有的著名游戏，它仅仅是西班牙制作小组 Pyro Studios 的处女作而已。但正是这个名不见经传的小小制作组，正是这部初出茅庐的开山之作，却以其绝妙的构思和一流的游戏性在游戏业界越来越商业化、越来越缺乏灵感的今天，带给所有玩家一份清新与喜悦，一种全新的游戏形态随之被树立起来——实时战术(Real－Time Tactics)，它巧妙地融合了策略游戏和动作游戏的精髓部分，在游戏中既强调把握全盘局势的计划性和策略性，又不失在具体控制每一个单位杀敌时的动作成分。这样一来，喜欢策略游戏的玩家不会抱怨在行动路线、命中率等方面因电脑 AI 低而影响了自己的战术，而长于动作游戏的玩家也会非常乐意在游戏中加入策略成分。这是一种近乎完美的组合，几乎所有玩家都会喜欢这种类型。



无可置疑，《盟军敢死队》是近来一部不可多得的精品游戏，它以巧妙的方式将各种不同的技巧融于6名身份不同的敢死队员身上，使他们在每个战役中都具有各自的用武之地，这不能不说是一种创新，而将第二次世界大战欧洲战场和北非战场做为历史背景又为游戏凭添了一份精彩。不能不承认，《盟军敢死队》为玩家提供了坐在电脑前体验一把加里森敢死队隐秘行动的机会，那种趁哨兵不备时蹑足潜踪进入敌营，从敌人背后一刀将其干掉后再把尸体藏好的系列动作是多么令人心动。《盟军敢死队》已经将这种“无声战斗”的魅力体现得淋漓尽致。但玩家的要求是永无止境的，我们喜欢它出色，但希望它更出色；我们希望《盟军敢死队》能设计的更加贴近真实、合理——为什么间谍一定要到敌人的晾衣架上去偷衣服呢？难道德军不洗衣服间谍就没办法了吗？为什么敢死队员们只知道干掉敌人？难道他们就不会抓一两个活的吗?我们希望游戏的策略性能更强，战术能更丰富、更灵活，不是吗?现在，我们的这些愿望真的实现了！

《盟军敢死队》的制作小组 Pyro Studios 并没有躺在荣誉上睡大觉，在推出了《深入敌后》之后便开始着手对游戏进行进一步的改进和革新，他们广泛听取了玩家的反馈信息，并探讨其可行性。经过为期半年之久的制作开发，游戏的续作《盟军敢死队：使命召唤》(Commandos: Beyond The Call of Duty) 终于与玩家见面了。也许不少玩家习惯称之为《盟军敢死队》资料片，但我却认为游戏从设计、制作、创新等方面早已远远超过了普通游戏资料片所涵盖的范围。首先，《使命召唤》是一个完全独立的游戏，它无须《深入敌后》即可运行。其次，从游戏设计和关卡结构上看，制作小组重新将游戏定位在1940年至1945年间二战欧洲主战场上，并为游戏重新制作了8个全新的关卡和历史资料电影，并加入了大量实用新颖的武器及技巧。虽然游戏仅有8个关卡，但每个关卡所集成任务数量以及那两倍于前作大小的地图，使得《使命召唤》足以称得上是《盟军敢死队》“完美版”了。

我们的6人小分队将再次出动，执行更加艰巨、刺激的任务，破坏第三帝国战争机器的成果。任务模式更是丰富多彩，包括炸毁德军重要建筑、绑架德军将领、拆卸危险的弹头、营救同志脱狱、窃取机密文件等等，当然也包括让德军士兵悲惨地结束生命。制作小组不但为玩家设计了更大、更精细的全新场景，包括英吉利海峡、波恩、贝尔格莱德、荷兰和克里特岛等地的动物园、火车站、神殿和村庄等，而且还将有2名全新角色加入敢死队的行列，一名是来自荷兰抵抗组织的女特工，另一名是南斯拉夫游击队少校。

再一次，你将会看到精美的全手绘地图，听到游戏中那紧张的音乐，接受独特的挑战，和灵活使用许多的新技巧；你将不仅可以指挥敢死队员，而且还可以控制俘虏的敌人……是不是迫不及待了呢？那么让我们赶快来看看吧！



实用的新技巧

敢死队员的背包内塞满了各种各样的好东西。《使命召唤》提供了一系列新技巧，一些是每个敢死队员都"训练成功"的，另一些则是某几个敢死队员的专长，并且有些敢死队员的旧技巧也发生了变化。这些新变化使得敢死队员们变成了更加"全能"的战士。

石头，石头

——别小看石头

石头，石头算武器吗？和你的匕首配合起来它就是武器。石头可以扔在某处溅起一团尘土，要想把敌人的视线引向某一方向，可以在他附近扔一块石头，或者干脆往他身上扔。如果连续扔几块石头，"傻乎乎"的德军士兵就会寻声溜达过来查看究竟是谁干得好事，这项功能实在是太方便了，你是否还在怀念绿色贝蕾帽身上带的"大喇叭"呢？任何敢死队员都可以扔石头（除了"红唇"之外，详见后文）。它的另一个优势是你并不需要确定一个明确的投掷路线——你可以准确地投掷石头，轻松地掠过小型建筑物和其它障碍。

拳头，电棍，氯仿

——我喜欢活捉这帮纳粹

绿色贝蕾帽，这个生于爱尔兰的大块头，1934年至1937年四届军中拳击冠军，现在终于决定重操旧业啦！他的一双铁拳



可以轻易将敌人"殴晕"。而有着丰富的机械知识，能够驾驶和各种车辆的司机也对电棍的性能进行了深入的研究，并且还会背着来复枪出场，去和狙击手抢饭碗了。至于间谍，那个很绅士的超级模仿天才和法国变色龙，身上则又多带了个瓶瓶——氯仿，在一块手帕上蘸上一些往敌人脸上那么一捂，敌人只要一闻到那"芳香"的气味，马上就会飘飘然不知东西南北……

和过去不同的是，当这几位敢死队员的某一位绕到敌人身后时，采用这几种"工具"出击，你就会看到德军士兵慢慢倒下，不省人事，他的身上环绕着金星（晕了，眼冒金星）。如果你耐心耐心地等待，他会慢慢苏醒过来，一切恢复正常，也就是意味着他会拉响警报。当然，你可以杀死俘虏的士兵，或者使用另一件新武器……

手铐

——坦白从宽，抗拒从严

绿色贝蕾帽和间谍现在各自多了一副手铐。他们可以利用手铐"逮捕"已经头晕目眩、不省人事了的士兵或者其他敌人。一旦你铐住了他们，便可以随意处置这只"听话的绵羊"了。自然的，如果其他的士兵看见这个被俘虏的人，他们自然也会提高警惕，但是你可以携带俘虏就像背一具死尸一样。一旦你铐住了一个德国士兵，你就会有一些更新的功能可以选择了。

毫无疑问的，这是你的敢死队员新技巧中最酷的一项。一旦你打算抓活的——击晕他，铐上他，保证他没有被别人发现，这时你就可以控制他。每一个敢死队员背包中都有俩人图标，点击这个俩人图标，然后用在被俘虏的德军士兵身上，你便会看见德军俘虏突然站立了起来，为你所控制。这时你会看到针对俘虏的控制范围，出了这个范围他就会不受约束，大声呼救了。他的来福枪被卸下了子弹，所以你可以放心大胆地指挥他在屏幕内移动，利用他分散或迷惑其同伴的视线，驾驶车辆，或与其它场景因素发生互动。



并非万能的俘虏

你的战俘可以迷惑和他同军衔或是职位更低的德军。例如，列兵只能迷惑对方列兵，士官可迷惑对方的士官、列兵和巡逻兵，而军官则可迷惑任何德军，不管其军衔大小。司机可迫使德国士兵驾驶无人操纵的交通工具，但他自己也得坐在车上。除非形迹可疑，敌人一般不会发觉。敢死队员可控制敌人在不同的场合执行指令、开门、或打开机器开关等。值得注意的是，你对于俘虏的控制只在一定的范围内有效。你的敢死队员会用手枪指着俘虏的头，这样他就没有办法打任何的坏主意。你将会看到一片蓝色的区域显现在地图上（就象德国士兵的视野一样），这就是你的视野范围。当你点击敌人俘虏时，或是你已经控制了敌人俘虏时，这片蓝色的区域就会显现。在这一蓝色区域内，您可以随意调动目标敌人。如果你使俘虏脱离了这片蓝色可控制范围，他将会恢复自由，重新"自主控制"。所以，一旦该敌离开你的视线范围，你将无法再对他进行控制，而他也将拉响警报。你控制一名敌人进入房间后，他会仍旧处在你的视线范围内，但是一旦你进入房间，该敌将视为在你的视线范围外。此外，如果你在控制一名敌人时不幸中弹，将失去对该敌的控制权，这名敌人会跑掉并拉响警报。

间谍

——更全能也就代表着更危险

如果间谍在行动阵容中，那么你还有另外一种方法处理战俘。间谍的背包中现在多了一个衣架，回忆当初，在《深入敌后》中，间谍只有在取得德军制服后才能够伪装起来迷惑德军，如果他没有找到晾着德军制服的晾衣绳的话，就一筹莫展了。现在，如果你俘虏了一个德军，间谍就可以强行"扒"下他的衣服（他只能够"扒"俘虏的衣服，死人的衣服就不行了，大概是因为死人衣服上有枪眼或血迹而没法吧）。

作为整个敢死队的指挥官的你，首先，当你给间谍提供了德军制服后，你必须确信你的确是做了一件正确的事情。要知道，衣服一但"扒"下来，就穿不回去了；而且你不能操纵着一名身着贴身小衣的德军士兵在地图上溜达呀！其次，你必须考虑你"扒"



下来的制服是属于哪一种。游戏中德军分为三个等级，从而制服也分为列兵服、士官服和军官服三种。间谍如果遇见比他穿的军服官阶高的德军，他们会认出他的伪装并拉响警报。最后，如果间谍幸运的披上了军官的制服，那么他可以轻松的骗过大多数的德军，除了纳粹秘密警察——盖世太保（穿黑制服的德军），他们简直是拥有"黑狗"一样的敏锐"嗅觉"。

当你操纵间谍时，你需要充分发挥你的想象力。在《使命召唤》中，盟军敢死队员的某一次任务是要前往南斯拉夫的动物园执行营救计划。如果，间谍得到了动物园管理员的制服，那么，似乎一切都将变得简单起来了……

烟盒

——吸烟危害健康，不，它足以致命！

任何一名敢死队员都可以"抢夺"得到烟盒——通常是从一具死尸或是不省人事的德军身上。你一共有三种方法可以得到烟盒：一是如果你铐住一名德国兵，而他恰好带有烟盒，这便自然而然地成为你的战利品。二是在把光标移到一具敌人尸体上时，如果光标变成一支夹着烟盒的手，点击后便将其据为己有。三是可以直接从地上捡起。

烟盒扔在地上，可以吸引德军的注意力（德军的烟瘾都是很大的，而二战时期紧缺的物资供应使他们苦于无处搞烟）。如果一个德军士兵看见了地上的烟盒，他就会乐不可支地走过去俯身把它捡起来。这时候，敢死队员们的铁拳、匕首、氰化钾、氯仿、电棍就都可以招呼着了。要小心的是，当德军捡起烟盒后，他会立刻转身回到他的原有岗位或路线上去，也许就会把正在他前面奔跑的你逮个正着！就算他没有发现你，现在他已经有烟盒了，你就不能利用烟盒故伎重演了，除非你取档重新来过。

因为现在每一位敢死队员都有了一种或几种转移敌人注意力的方法（石头、烟盒、控制被俘的敌人），所有的人都"多才多艺"了起来。例如，司机那家伙，原先除非你撤退时，否则真是没有什么用处。现在，司机可以参与这场安静的战争了。在你等待一辆可以驾驶的履带车时，司机可以偷偷溜到敌人的背后用电棍偷袭他，或是在其他的敢死队员忙碌时，控制被俘的德军，操纵他迷惑敌人；扔石头引诱站岗、巡逻的德军离开自己的位置……尽管他似乎还是很闲。

不要认为这些新的技巧和设计只是摆设，新的关卡中新的地形和建筑群要求你熟练掌握每一种新技巧，这是胜利的必备条件。前作中你我积累多日的"实战经验"大部分仍然适用，但是如果你不思进取的只打算"吃老本"的话，必然会"坐吃山空、寸步难行"的，你我打倒法西斯的宿愿也就成了空话一句了。

我们的新朋友

在《使命召唤》中并没有增添新的盟军敢死队员，但是敢死队员们有了两位新战友，你可以在相应的关卡中控制他们，协助盟军敢死队完成任务。

卓吉萨·斯科普里

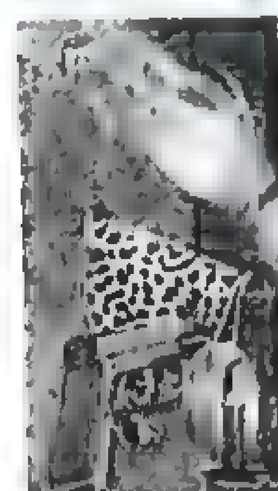
南斯拉夫游击队少校，反纳粹的尖兵。1934年服役于为彼得国王二世效忠的南斯拉夫军队。1941年初，一群热血军官

为反对南斯拉夫与德国结盟，推翻了彼得二世的统治。当时身为少校的斯科普里参加了游击队

1941年4月23日The Asphalt Jungle，在经受了一周的轰炸后，贝尔格莱德弃防。Wehrmacht占领南斯拉夫，继而挺进希腊，准备协助意大利军队入侵希腊。与此同时，德军的后卫部队控制了南斯拉夫的所有游击区，作为巴尔干军队的指挥官之一的斯科普里不幸被捕，并被判死刑。在《使命召唤》任务的第二关，敢死队员们将潜入昔日游人熙熙攘攘的贝尔格莱德中心动物园，这里是纳粹刽子手对斯科普里执行枪决的刑场。你的任务便是成功的把他营救出来，因为此人会给我们提供许多宝贵的情报。

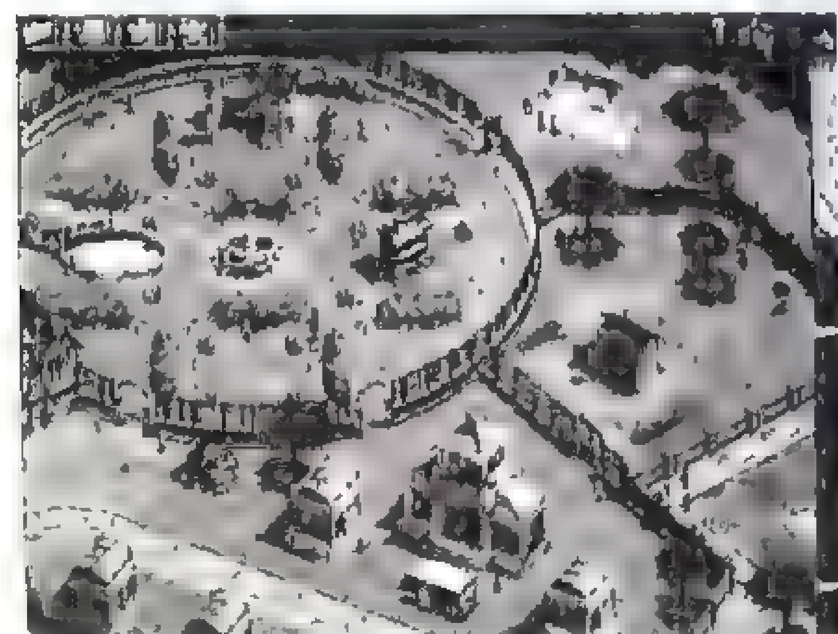


娜塔莎（代号"红唇"）



荷兰抵抗运动联络员，荷兰贵族出身，曾经是举世闻名的芭蕾舞演员。1917年十月革命后被迫离开俄国。为了追寻自己的政治主张，她在1943年加入荷兰抵抗组织。1944年间，她先后参与了各种高度危险的任务，旨在帮助盟军大举推进。

她是一位体态优美、气质高雅的美丽女性。作为荷兰抵抗组织的一员，"红唇"善于使用手枪、烟盒。她拥有一支Beretta1935手枪，枪法很准。作为《使命召唤》中唯一的一位女性，她有着其他人无法具有的特殊技巧和魅力。



名副其实的，"红唇"的"淑女包"里有一管唇膏。当你点击背包上的唇膏图标时，光标会改变形状；在点击目标敌人后就可以与之交谈，吸引敌人的注意力。无论德军的军衔有多高，他都会停下来注视你，与你温和地交谈，直到你点击鼠标右键让她离开。甚至，当你离开时，他的视线会相应追随过去——直到"红唇"的身影走出了德军的视线范围。从而，你可以控制德军的视线移动——这是连间谍都无法做到的事情！美丽女性的独特魅力！

但是，凡事总有例外，穿的象"黑狗"一样的德国纳粹警察——盖世太保是不懂得欣赏美的，他们会立刻拉响警报，逮捕"红唇"……

新敌人和新危险

在《使命召唤》的新任务中，盟军敢死队员们会遇到新的敌人和许多新的情况。你不能一味地干掉敌人，必须学会观察周围的一切，知道哪些对你是直接的危险，哪些对你是潜在的危险。例如前面多次提到的盖世太保就是新增添的敌人，他们是一群法西斯的中坚分子，很了解敢死队员的详细资料及作战方法。他们可以轻易地从人群中辨认出"红唇"和间谍，无论他们伪装得多好。对付他们的唯一方法就是——隐秘地消灭他们，让他们从这个世界上蒸发。此外，在《使命召唤》中还出现了德国空军的飞行员和飞机，在任务6中，你甚至可以俘虏飞行员，乘坐德军的轰炸机上天。

并非所有的危险都来自于德军。在《使命召唤》中有一些表面上与任务无关的人物，他们或者会帮助敢死队员，或者会干扰敢死队员，妨碍他们执行任务。例如，在某一关任务中，村庄里会有村民。而这些村民居然是亲德分子，一旦他们看见敢死队员，他们就会拉响警报；另一个不安定因素则来自游戏中的动物。在贝尔格莱德中心动物园，这里的动物并不好客，也许你正在为巧妙的躲过了敌人的视线而窃喜时，而突然间被敌人发觉。别奇怪，惊动笼子里的动物同样会招致杀身大祸的。动物园里的鸵鸟和狮子同样也不是好惹的，它们会猛烈的攻击你，直到你逃开或者死去。

结束语

《盟军敢死队》系列是所有玩家不可不玩的佳作，而《使命召唤》更是所有《盟军敢死队》老玩家和新玩家们的新宠。所有这些诱人的新特性都使《使命召唤》无论是从游戏性还是从收藏价值上都再次达到了一个全新的高度。你能完成这次扭转乾坤的使命召唤吗？请允许我用这个游戏的官方宣传词来结束这篇拙文——我们将再次为正义而战！你呢？

编辑笔记：

对于一部成功作品的续作来说，"超频"的压力可能会更大一些。幸运的是，游戏制作组以资料片的名义表示谦逊，我们却在游戏中感受到了真正的提高。

编辑/游骑兵

英文名称：Commandos: Beyond The Call of Duty
出品公司：Pyro Studios / Eidos
国内发行：新天地
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：策略［ST］
最低配置：P166 / 32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：－
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1999.3

魔法师传奇

项目	分数
图像表现	90
音乐音效	95
操　　控	100
创　　新	100
策 略 性	90
总分	94

■文/秋水

《魔法师传奇》是以欧洲神话为背景的游戏，由曾经开发过《幽浮》的英国Mythos Games公司制作。

当初玩《幽浮》的第一感觉，便是这个游戏制作小组非常擅长学习别的游戏的优点，取百家之长而形成了自己独特的风格。在《魔法师传奇》中，有《暗黑破坏神》(Diablo)中的魔法效果和升级系统，《魔兽争霸》(Warcraft)中的怪兽军团，《魔法门》(Might and Magic)中严格设定的故事背景和怪兽魔法系统。严格地说，这是一个实时策略游戏，但游戏中也混合了角色扮演及冒险的成分，因此很难确切地给这个游戏定义一个十分准确的类型，而这，也是它有别于大多数实时策略游戏的一点。

游戏的主角是科纳留斯——一个勇敢的年轻魔法师，游戏开始时科那留斯在寻找他的叔叔和魔法老师——卢坎，他在实验室中神秘地失踪了。随着剧情的发展，你所要做的远远不止这些，你将面对更加强大的神秘力量，有正义的也有邪恶的。很多混合型的游戏因为没有专注于可玩性，没有在其中的任何一种成分达到足够的深度，因此而失败。但《魔法师传奇》紧凑而富于戏剧性的故事情节却可以紧紧地抓住每个游戏者的心。在你的冒险旅程中，你将穿越3个时代的36个地域。这三个时代是欧洲的黑暗中世纪、希腊神话时代的爱琴王国和凯尔特人的王国。随着游戏的进行，你会遇到一些人物，他们中的一些会成为你最可靠的同盟，另一些则是你最危险的敌人，而有的人则会给你新的任务，如希腊神话中的阿基里斯、特洛伊的英雄奥德修斯，亚瑟王和他的圆桌骑士兰斯洛特、加拉哈德。你还会与他们一起去寻找传说中的金羊毛、金苹果及亚瑟王的圣杯。希腊神话和亚瑟王的传说被娓娓道来，最为令人激动的是，你也可以成为这些伟大冒险的参与者，从始至终，一种英雄般的感觉回荡在胸中。故事情节非常曲折，让人感到十分神秘，不愧是经典的传奇故事。好在国内发行的版本已经汉化，你自己去体会游戏动人的故事吧。



值得一提的是游戏中独特的叙事手法。因为传统的策略游戏中，故事都是发生在两关之间，玩游戏的感觉就是打一仗，把敌人全部消灭。故事与游戏完全分离，感觉是在为了有故事而在编故事。《魔法师传奇》中，所有的故事情节都是在战斗中以对话的方式展开，你遇到游戏中的一个人物，与他对话后你可能就会接到一个任务，去寻找某个宝物，为某人复仇，保护某人完成他的伟大使命，或者为这个地区带来久违的正义和光明。当然这里的出现的一些人都是神话或历史中的人物，令人倍感亲切。有时情节还是多线性的，比如在希腊神话的一关里，你可以选择帮助强大的半人马部落或是弱小的红帽子，当然



不管帮助谁，你都会得到报酬。且慢，为什么他们不能和平共处呢？经过调查你发现，原来是一个邪恶的魔法师让他们彼此仇恨，如果你直接消灭这个魔法师，让和平重回这个村庄，你就会得到双方的酬谢。

《魔法师传奇》使用了强大的游戏设定系统，魔法系统是对游戏中法术概念的全新诠释。作为一名魔法学校的学生，在游戏中你需要收集魔法物品，通过魔法物品与护身符的组合产生魔法。魔法师有一个旅行包，里面装有三种护身符，它们是混乱护身符、中立护身符和秩序护身符。比如使用从芹叶钩吻中提取的药水可以与混乱护身符组合得出疾病术，与中立护身符组合则得出闪电魔法，而与秩序护身符组合则得出生命之泉魔法。使用一种魔法物品一次只能组合出一种魔法，魔法组合只能在战斗之间进行，一旦进入战斗了，就不能再变换魔法的组合，这也正是游戏策略十分关键的地方。在游戏之前组合魔法的时候一定要考虑各种魔法的联合运用，比如，疾病可以传染，使有生命的生物感染并且造成损伤，同样可以使不死怪物（如：僵尸、骷髅等）感染但不造成伤害，因此不死怪物就是疾病最好的传播者，如果你要使用这种战术就需要将芹叶钩吻与混乱护身符组合出疾病术，并且将冬青与混乱护身符组合出僵尸。在战斗中你就可以对你召唤的僵尸使用疾病术，然后把它送到敌人的大军中，很快你会看见敌人因为病魔缠身而大批死亡。游戏中共有 21 种魔法物品，所以一共可以组合出 21×3＝63 种魔法，由此产生了丰富的策略和战术。

施展魔法需要消耗法力，法力通过能量源泉或采集魔法精灵来补充。只要你的魔法师或你的怪物站在能量源泉上，你的魔法师的法力都会缓慢增加。游戏中经常会有一个以上的能量源泉，占领的越多，你的法力增长就越快。所以能量源泉就是实时策略类游戏里必争的资源，争夺尽可能多的资源，就是获胜要素。

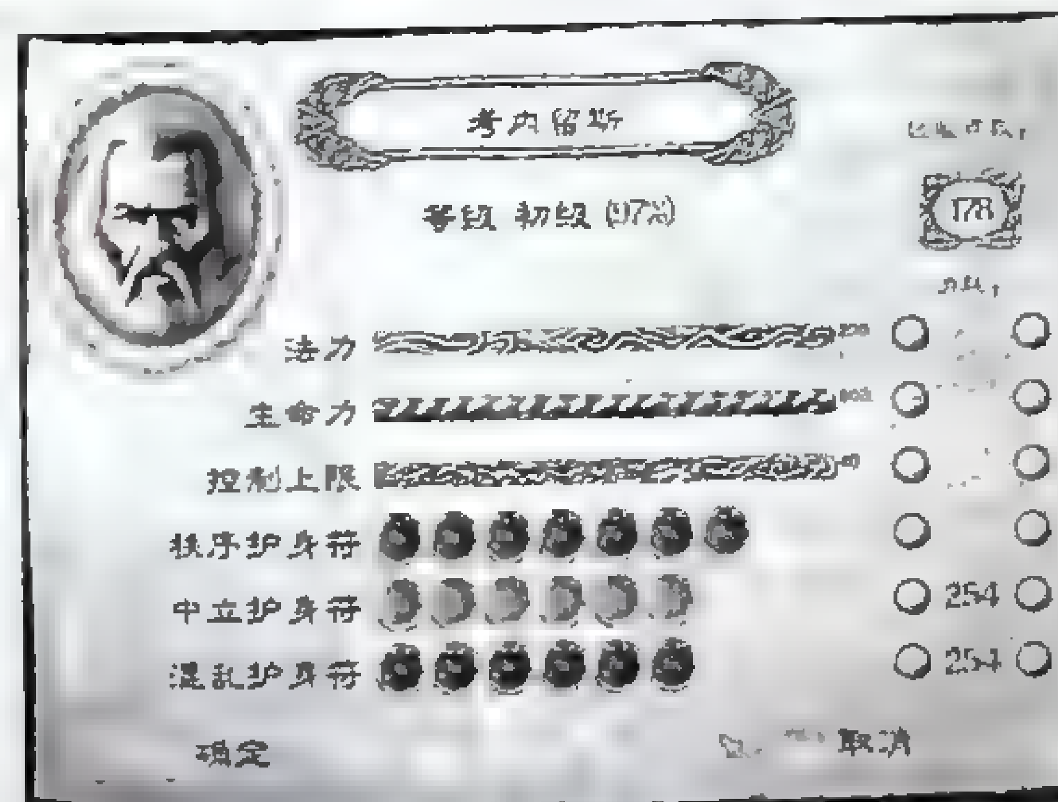
游戏中所有的 21 种怪物都是用魔法召唤的，一旦你召唤出怪物，就可以指挥它们进行攻击、占领魔法源泉或探索地图。并且你也可以对他们施法，使它们具有更强大的攻击力、防御力或者其它非常酷的魔法能力。所有的怪物都有各自独特的生命值、攻击力、防御力、速度和特殊能力，而且也有各自的优点和缺点，游戏里没有无敌的



兵种，也没有无敌的组合。行事的唯一原则就是“知己知彼，百战不殆”。例如：凤凰尽管不是特别强大，但是它可以飞行，被打死后还会爆炸，产生相当于对敌人的怪物使用一次火焰魔法的效果；地狱犬可以发射一种使敌人麻痹的光线；鬼魂可以隐形，只有在攻击的时候才会被敌人看见。游戏中有的怪物可以远程攻击，有的只会近身肉搏。游戏中使用单一兵种以数量取胜的战术（比如玩 RA 使用坦克海战术）是会受到惩罚的，例如：对于速度慢的强大怪物，大批的精灵（可以射箭）或者红帽子（可以投掷石头）在你来到他们面前进行肉搏的时候你可能就已经牺牲了。但是如果你只有这些远程攻击的怪物，那么遭到凤凰快速的自杀式攻击就一定会损失惨重。有些关的敌人偏重于某一类，使用那一类敌人的克星就是最明智的策略。比如龙的克星是骑士，那么在有龙的关里召唤骑士的魔法当然就是必备的。

完成游戏中的每个任务，你都可以得到经验值，过关以后，你就可以把经验值分配给需要加强的属性，魔法师的基本属性有生命值、魔法值和领导力。领导力就是可以同时控制的怪物的数量。而前面提到过的秩序、中立和混乱三类护身符也需要用经验值来购买。在经验点的分配上大有学问，如何培养你的魔法师是游戏中十分重要的部分，不同能力的魔法师所采取的战斗策略也是不同的。《魔法师传奇》通过这种 RPG 成分延伸了策略游戏的范畴。

游戏采用“高级适应性人工智能系统”，这是 Mythos Games 为这个实时策略游戏所创造的独特的人工智能系统。程序员在制作游戏程序的时候不可能面面俱到地考虑玩家会采取的战术，所以往往在 AI 的设计上留下缺陷，这样玩家就会找到并利用这些缺陷轻松获胜。如果想在 AI 上再提高一个档次，那么就必须让 AI 能够学习人的战术，并采取相应的对策。Mythos 在这方面做了很好的尝试，电脑会分析你采用的战术，你偏爱的部队和魔法组合，电脑将采取相应的对策。我试验重复地玩同一关以后，发现电脑每次采取的战术都不一样。在一关中有许多任务目标的时候，有时电脑会专注于争夺魔法源泉，有时会集中攻击你本人或者你需要保护的人物，游戏的重玩性也因此增加很多，你会发现即使对于同一关来说也没有什么必胜的策略。在游戏中有四个级别的难度可供选择，每次当你发现很难击败电脑的时候，可以适当地降低难度。



《魔法师传奇》为我们提供了太多太多的可玩性的成分，有无数的策略等待发掘，以至于我不愿意喧宾夺主地过多谈论它的画面、音乐和音效。《魔法师传奇》使用二维画面，支持 800×600 的分辨率。尽管不能做 360 度的全方位旋转，但游戏美工巧妙地设计了场景，同时采取透明映射效果，使得观察和指挥都很方便。游戏中的环境画面具有 3D 画面无法达到的精细度，尤其是游戏中几十种绚丽多彩的魔法效果更是惊人。

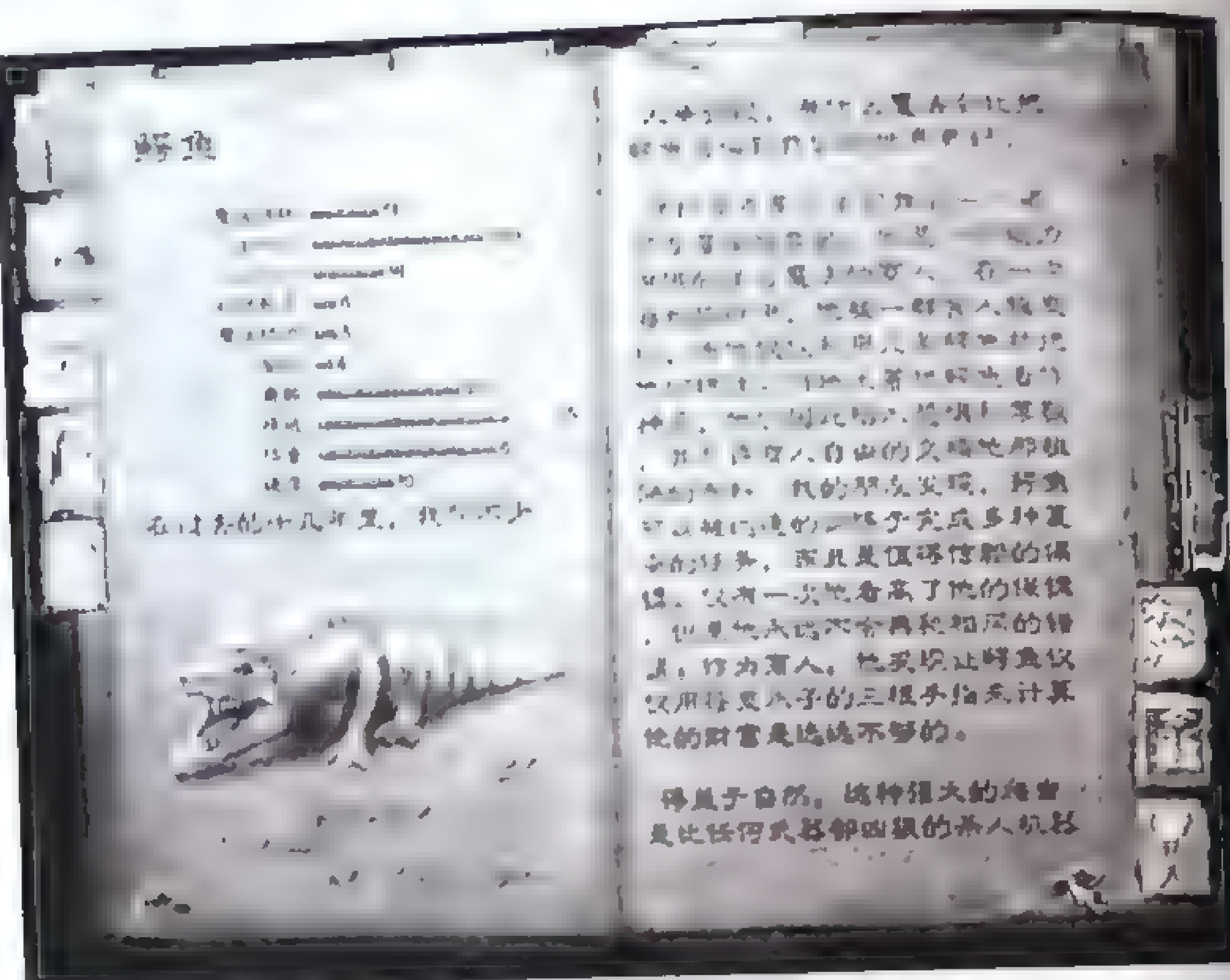
多数游戏的音乐只是为了增加一些背景的声音，《魔法师传奇》中的 10 首 CD 音轨却做到了与游戏的情节天衣无缝地融为一体。全部音乐都是由一个叫做 Afro－Celt 的乐队录制，他们的特色就是创作以中世纪欧洲为背景的音乐。在游戏中，我经常为了欣赏音乐而停在游戏的主菜单中，因为我觉得这些音乐就是属于那些传奇时代的，可以说游戏的音乐足以与任何一部电影的背景音乐媲美。游戏的音效十分逼真，你在制造或者选择了任何部队、施展任何一种魔法的时候，它都会发出独特的声效，你甚至可以只通过音响效果来判断游戏里发生了什么事情。



《魔法师传奇》在单人游戏模式和网络游戏模式中都提供了多种选择，比如你可以设置魔法师的所有属性和生命数、拥有魔法物品和护身符的数量、游戏时间、可以控制的怪物数量等，在不同的设置下需要采取的策略有时完全不同。游戏本身可以组合出的战术变化多端，并且一共有 45 张地图可以选择，所以对战模式富于变化。你还可以在互联网的游戏服务网页 Zone(www.zone.com）上免费与来自世界各地的玩家对战。

与其它欧美以神话传说为背景的游戏（如《魔法门系列》和《大地传说系列》）所不同的是，《魔法师传奇》中有一本长达 400 页的魔法百科全书，对

游戏里出现的怪物、魔法和神话传说的背景做了非常详尽的描述。比如欧美游戏中非常流行的矮人、狮鹫和精灵的渊源是什么，为什么骑士与龙是死对头？看看魔法百科全书你就了解了。而游戏中的21种怪物和63种魔法，几乎包括了所有在欧美的游戏中出现的主要怪物和魔法。所以，通读游戏中这本魔法书，你就可以对西方的神话有一个全面的了解。



值得一提的是这个游戏的汉化工作，汉化工作的质量取决于翻译的质量和程序本身的质量。玩过这个游戏的中文版，我感觉参与翻译的人一定精通欧美的RPG和西方的神话故事，并有深厚的中文功底，翻译准确，叙述简明流畅。更重要的是这个游戏在中文显示方面的突破，与以往的中文版一律采取宋体点阵字库不同的是，这个游戏采用类似隶书的True Type类字体，在同一个画面中可以显示多种大小的字体，并且字体的边缘非常平滑、美观，而且可以任意着色，不再是以前的中文版千篇一律的黑字或者白字。说了这么多，关键的一点就是字体的风格与英文版的风格完全吻合，在布局和美观程度上丝毫不逊色于原来的英文版。

1993年，当Mythos Games刚刚推出《幽浮》的时候，的确在电脑游戏界掀起了一场风暴，可以说它是一个集科学研究、基地建设、武器制造、军队编制和战斗为一身的优秀回合制作品。在实时策略游戏泛滥的今天，Mythos Games又从一个全新的角度来挖掘实时策略游戏的可玩性成分，令人耳目为之一新。游戏中简洁明快的操作界面和与策略成分融为一体的叙事模式都很新颖。你也许会说这不过是一个将《暗黑破坏神》的魔法效果和《魔法门》中的怪物魔法系统加入了《魔兽争霸》这类实时策略游戏的作品而已。但我要说的是，Mythos独创的魔法组合系统将这些游戏的优点结合到了一起，这么一个融合了RPG成分的实时策略游戏更加不容错过。



编辑笔记：

一种新类型往往会令人担心它的易用性，因为已经有不少玩家感慨过，要想学会玩当今一些游戏，跟掌握一种电脑操作系统差不多难了。幸运的是，大家习惯了的鼠标划线圈选、编队编号、点击移动攻击等方式在这个游戏中全都保持"标准"，而中文版的《魔法师传奇》在游戏之初的指导信息对新玩家来说更是大有帮助，一关过后相信大家都能熟练操作，开始充分享受游戏的乐趣了

编辑/游骑兵

英文名称：Magic and Mayhem
出品公司：Mythos Games / Virgin
汉化公司：新天地
发行发行：新天地
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略[ST]
最低配置：P133 / 32MB、声卡、8速光驱
推荐配置：P200 / 64MB、声卡、12速光驱
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：1999.5

大地传说Ⅲ

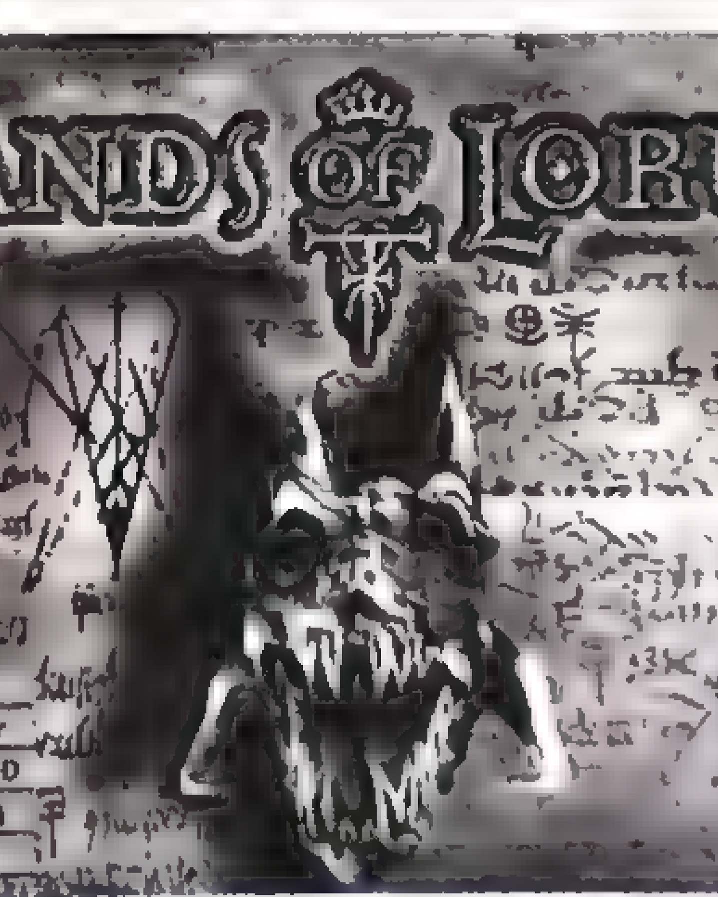
图像表现：	90	91
音乐音效：	93	
操　　控：	87	
创　　新：	100	
故 事 线：	90	

■文/王颖

角色扮演游戏由于其独特的魅力一直是国内电脑游戏迷们最喜欢的一类。一提到角色扮演游戏，大家不约而同想到的肯定是《仙剑奇侠传》，而国外也有许多像《仙剑》一样非常著名的RPG。《大地传说》系列无疑是其中的优秀作品之一。这一次负责《大地传说Ⅲ》(Lands of Lord 3)开发的仍然是鼎鼎大名的Westwood，许多玩家可能认为Westwood的强项是即时策略类的游戏，其实这是一个误解，Westwood不但有《沙丘》系列、《命令与征服》系列的著名即时策略类游戏，也有《凯兰蒂亚传奇》系列、《大地传说》系列等角色扮演类游戏。而在转投EA后，Westwood即将出品的两个重头戏就是《大地传说Ⅲ》和《命令与征服Ⅱ泰伯利亚之日》。但是为了占领RPG类游戏的市场，Westwood放慢了《命令与征服Ⅱ泰伯利亚之日》的开发工作而加强了《大地传说Ⅲ》的开发。有了EA的强大后盾，再加上Westwood不凡的设计开发能力，使得这款游戏在宣布开发之日起就受到业内人士和广大玩家的关注。今年3月，令人瞩目的《大地传说Ⅲ》终于同广大玩家见面了。

游戏背景

《大地传说Ⅲ》的内容与它的上一部有一定联系。在《大地传说Ⅱ天命守护神》里，远古邪恶之神伯莱尔(Belial)垮台了。当命运的守护神德拉寇(Draracle)看到邪恶之神伯莱尔(Belial)不再具有作恶的能力之后，德拉寇认为自己已经完成了在这片大陆的使命，决定告别这片大陆并返回他的同胞的居处。当德拉寇最后走出格莱斯顿(Gladstone)王城附近的洞穴时，忠诚的管家加克(Jakel)在"光辉大道"(Shining Path)上贴上封印。此后，德拉寇和加克不再看护这片美丽神奇的大陆了，但是德拉寇离开时加克所施展的魔法打破了一面魔镜，引起大地结构发生了一种可怕的变化，将联结六个世界的裂缝(Rift)打开。一些拥有强大力量和疯狂攻击性的生物从人口处涌入这片大陆。在一些地区，空间裂缝的出现引起了当地居民的极大恐慌。虽然大陆上的很多有为之士为关闭空间裂缝做出了最大努力，但是事情却愈演愈烈，大量的人员伤亡和财产损失已经使整个大陆弥漫着一股绝望的情绪。



而《大地传说Ⅲ》的主角库伯．拉格(Copper LeGre)是格莱斯顿国王理查王(King Richard)弟弟艾瑞克．拉格(Eric LeGre)与一名德拉考德(Dracoid)血统舞女的私生子，在与父兄的郊外旅行中不幸遇上了从空间裂缝中钻出的大群地狱犬(Rifthound)。父亲和兄弟惨死在地狱犬口下，而他也仅仅侥幸逃过一死，但却失去了自己的灵魂。在魔法师道恩(Dawn)的魔法保护下他暂时还能行动，但他现在必须赶在格莱斯顿永远失落之前，找回自己的灵魂，否则库伯就会很快真正死去。当伤心欲绝的库伯带着一身疲惫走向王宫祈求帮助时，他吃惊地发现居然有很多人认为是他杀害自己父亲与兄弟。面对大家充满怀疑的目光，库伯决定开始训练自己，靠自己去找回他失去的灵魂并洗刷所蒙受的不白之冤。为了达到目的，库伯必须在六个世界不停穿梭以找出适当的方法去解决很多艰难的任务。最后为了不让格莱斯顿崩溃，库伯还必须关闭格莱斯顿与其它五个世界连结的空间裂缝，使王国重新恢复安静祥和。《大地传说Ⅲ》在游戏的设计及故事主线上非常引人入胜。玩家可以非常容易地在各个世界之

间穿梭、实现至关重要的目标，还能在使用不同团队时设定它们的个性。引人入胜的故事主线将玩家引入游戏之中，并且给予了每个行动的目的，每一个任务都是对你的挑战，如果胜利通关，你的游戏经历将大为丰富。游戏中的六个世界将等待着玩家们去冒险，大家准备好了吗?

上手指南

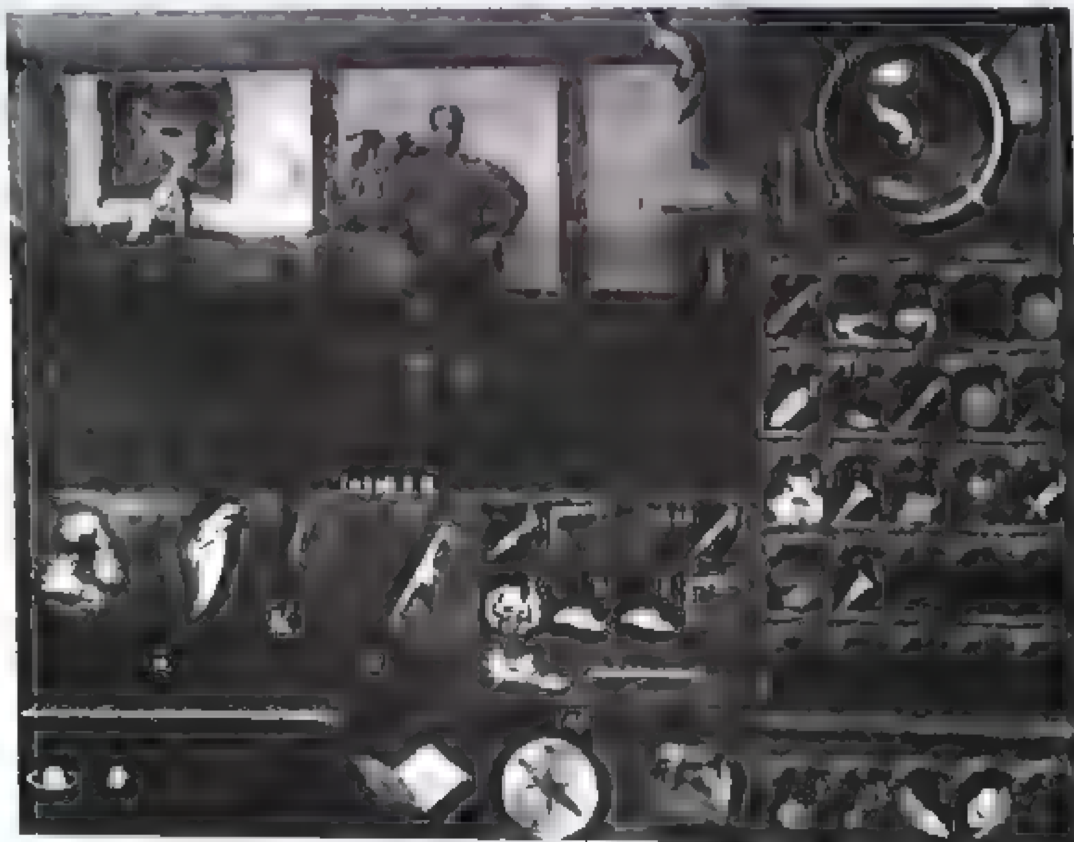
不可否认，《大地传说Ⅲ》的操作是比较复杂的，不过熟悉了以后也就没什么了。为了让玩家们拿到游戏后很快上手，我就从游戏一开始的剧情向大家介绍如何上手。玩家所扮演的库伯在地域犬的袭击下幸免不死，但却丢失了灵魂。经历了那场灾难后，你精疲力竭地走到一片树林前，现在最重要的是找一个避难所寻求帮忙。《大地传说Ⅲ》是一款主视角游戏。游戏中的控制是采取键盘和鼠标相结合的方式进行。你可以分别控制主角的前进、后退、左平移、右平移、左转、右转和跳跃。游戏的主画面下方是关于魔法、物品、装备的控制板，另外还有体力、魔法力、饥饿程度的指示棒。鼠标的主要功能是从这些控制板中对物品、装备和要使用的魔法进行设置，以及从系统功能菜单中改变游戏的设置，还可以从记事本中查看物品的属性和游戏地图，此外，对于地上的物品可以走过去即拾起或用鼠标来拾取。当鼠标指针停在物品上的时候，若按住鼠标左键不放，便可以沿着你与该物品间的“轨迹”前进。当玩家到达能够操作该物品的距离时便自动停下脚步。

好了，上面是基本的操作，我们现在可以前进了。走了一会儿，发现前方的地上有一个小包，把鼠标指上去，鼠标变成一只用手打开的图示，击左键你便可以把该物品捡起来了，一道闪光落到了画面底部的操作介面栏（游戏中称为腰带）上，这时游戏腰带正中右侧出现了一个背包（Knapsack），只要左击该“背包”图示，或者敲击键盘上的［I］键，就可以把它打开。打开背包之后可以看见对应手臂、盾牌、弓箭、长剑四个图示的数值条分别象征你的力量、防御值、投射性武器



的伤害力和近身攻击时的伤害力，而还有一长条则是表示你饥饿的程度。在游戏中主角会感到饥饿，当饥饿程度比较严重时会影响攻击力和防御力，所以，建议玩家定时的补充营养。你还可以看到八个让你进行装备的栏位，每一个符号都分别代表着你所能装备的道具。由于栏位是有限的，所以在游戏里物品多了以后必须扔掉一些没用的东西。

让我们继续前进。走两步、向左一拐，



便走进了一个阴森的山洞。沿着洞中的一条沟走，你会发现一把锈了的小刀。捡起来，打开背包把它放到近身武器栏上或直接按［E］键把它装配上（如果以后在捡到更好的刀，可按［Alt］键与之交换）。继续向前，直到一个美丽的瀑布附近，看见一本书样的物品在你面前的台子上，贴着台子往回几步，发现台子渐矮，按空格键或双击鼠标左键就可以跳上去。走，赶快去取书！哇！又是一道闪光落人游戏腰带，腰带正中左边的问号变成了日记本（Journal）。点击进入日记本或按下［J］键进入日记，原本单一的游戏选项菜单被记载着“物品简介”、“地图”、“对话笔记”、“重点笔记”的界面所取代。随着游戏的进程的发展，日记本中会不断推出“生物简介”、“魔法”、“药方”、“当前任务”等内容。让我们先点“六分仪”(即“地图”)的图示，便可叫出自动绘图功能。当你在世界中探险的时候，它不仅可以将你走过的地域自动绘制成图，而且还允许你对地图上的一些重要地点做标记，这下你不仅不用担心被迷宫困住，也不用为遗忘某一特殊地点(如祭坛)而发愁了。这真是一项非常体贴玩家的设计！而“物品简介”这部分列出了所有你拿到的物品与它们为人所知的使用方法，对每种物品都有三个阶段的信息，分别是基础、使用效果和鉴定，随着你使用次数的增加而出现。对了，在玩游戏的过程中，你与非玩者角色（NPC）的对话是以即时语音的形式进行地。不过不用担心，点一下那个“扩音器”，你会发现所有的对白都在那放着呢！在重点笔记中你还可以记录自己认为比较重要的信息，“当前任务”中简洁明了地记录了你的目标与任务，而且当你完成了任务，便会自动从清单中划掉。日记本中“魔法”页，会把你所学的法术以及它们的施展效果全部详细地记了下来，而在这些法术图示上右击鼠标键，便可以将鼠标切换成这些法术，接着再左击游戏腰带上空的法术栏位，就可以把它放到该处，以备不时之需。而在未叫

出日记本画面的时候，按主键盘上的［1］至［5］等数字键，可以施展法术栏中相对应数字所代表的法术。若在日记本开启状态下，右击腰带法术栏位上的图示，可把它从腰带上移除，否则。当你在法术图示上右击时，将施展该法术。

现在让我们合上日记本，继续前进。前方一大片可恶的蜘蛛网封住了出洞的路，



这下生锈的小刀可以派上用场了！在蜘蛛网上移动鼠标，当“小手”变成“拿刀的手”时右击或按［F］键几次便可割开蜘蛛网了。呵！一只又大、又丑的蜘蛛向你冲了过来！在你变成它的食物之前，赶快对准它发动进攻。假如你在战斗的过程中受伤了，可以按下主键盘上的［7］，用吃一些芦荟饼干（aloe biscuit）来治疗自己。你也可以通过在芦荟饼干上左键点击，拿起它们，以在游戏画面上右键点击的方式来使用。当战斗时，对于远处的敌人可以投掷弓箭、匕首等，近处的敌人可以用所装备的剑、斧来对付。对付远处的敌人最好使用投掷，把鼠标指针指向敌人，当鼠标指针变成匕首、弓箭样子时，按左键就可以了。对付近处的敌人就只能用剑、斧去砍，用鼠标左键或按［F］键都可以。游戏中的魔法一般是从别人那里学来的，有了魔法后，对敌人的攻击能力就会大大加强。杀了蜘蛛之后走出洞穴，向远方眺望——啊！格莱斯顿王城就在前方，两名王国的战士正向你走了过来，你终于可以回家了！

主要线索

在回城的路上，你遇见了修女道恩。在道恩告诉你主线事件和任务的同时，还要求你去找一个公会加人。原来，格莱斯顿的仁人志士们组成了武士、法师、牧师和盗贼四大公会，以便之间可以相互学习、帮助，毕竟团结就是力量！公会可以说是格莱斯顿中的学习中心，每一个公会都可以教你很多能派上用场的特定技能和法术。但为了加人它们，每个公会都会有不同的起始要求，有的比较困难。另外，针对会员，公会里还有不同等级，每个等级都会获得特定的技能与选项，但也必须完成一些特定的任务才能升级。你可以根据自己的喜好，选择任意数量的公会加人，当然你所获得的经验点将会分配到这些公会中，以决定你何时升级。如果你决定只加人一个公会的话，将会得到额外的经验点。如果你只加入了一个公会，你可以用全部的力量来训练该公会的技能，所以你可以更快地提升你的技术等级。下面简要介绍一下四个公会的情况。

武士公会:铁戒指

(Warriors Guild:The Iron Ring)

铁戒指担负了维护格莱斯顿秩序的重任，这个公会也是格莱斯顿中装甲与武器的主要来源。同时他们也借助公会成员等潜在人员，维持格莱斯顿王国中的武器分配。武士公会由一群在格莱斯顿中身体最强健的人员组成，大部分的成员都身兼守卫、军队成员或佣兵等工作。

公会等级:

战士(Fighter)，王冠侍卫(Crown Servant)，副官（Aide de Camp），大刀队长（Grand Blade)。

公会精灵:

铁甲人(Iron Golem)。具备侦查(scouts)、攻击敌人(attacks enemies)、冲撞大门(bashes doors)与寻猎食物(hunts for food)等本领。

法师公会:塔拉玛力

(Mages Guild:The Talamari)

虽然成员的数目最少，但由神秘的道恩所领导的塔拉玛力，是在黑暗军团战争(The Dark Army wars)之后，第一个创办的公会，也无疑是格莱斯顿最强大、最具影响力的公会。

公会等级:

巫师（Wizard），宫廷学徒（Court Apprentice)，宫廷巫师(Court Wizard)，王冠巫师(Crown Wizard)。

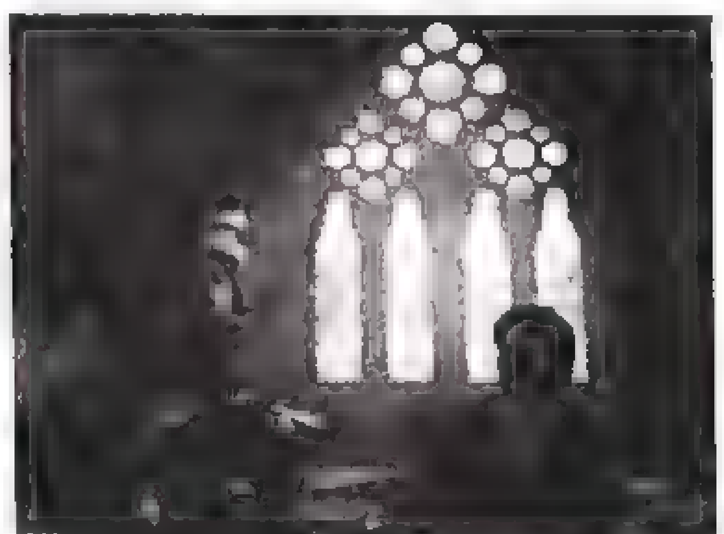
公会精灵:

侏儒(Homunculus)。具备收集药典(Gathers pharmacopoeia)、鉴定物品（identifies items)、施展火花术（Firespark）与护盾术(shield)等本领。

牧师公会:猛禽骑士团

(Clerics Guild: Order of the Finch)

几个世纪以来，猛禽骑士团都在大陆上过着修道士的隐居生活，有人甚至怀疑。他们事实上是由格莱斯顿的旧宫廷君主所组成。他们的生活目的是为了自由思考和进行负责任的行动，他们治疗与令人复活的能力，在格莱斯顿大陆上是无人能及的。牧师公会的成员们，是绝佳的治疗师，而且虽然他们不是最强大的武器或法



术使用者，大家却都认为他们在各方面的表现都是最平均的。

公会等级:

牧师（Cleric)，辅祭（Acolyte)，慕道者(Seeker)，猛禽(Finch)

公会精灵:

小仙子（Glitterfay)。具有魔法护盾(magically shields)、治疗(heals)以及寻找

食物(finds food)等本领

小偷公会:酒神门徒
(Thieves Guild: The Bacchanal)

身为格莱斯顿的低贱阶级，小偷公会其实并不能称之为一个公会，只是由一群小偷与刺客组成，表达对上层社会不满情绪的组织。这些公会成员的想法都非常奇特，充满了阴谋与诡计。虽然对一般的企业家发生不了作用,但本公会可是毒药、秘方、以及其它非正常材料的主要来源,而且他们的商店,只会在有交易需要的时候,才会出现在城镇中。

公会等级:
小偷(Thief)，补锅匠(Tinker)，枪手(Bobbin),锁匠(Locksmith)、

公会精灵:
影魔(Shadow)。具有搜寻(searches)、聆听(listens)、开锁(pickslocks)、在玩家的武器上加毒与偷窃等能力。

以上就是《大地传说Ⅲ》的游戏体系，大家可以看出，这款游戏完全是一种开放式的模式，在游戏里玩家可以选择不同的人生、不同的职业,完成不同的任务,因此结局必然不会相同。在那片古老、神秘的大陆上,你要成为一个什么样的英雄呢?

画面和声光效果

我想玩过《大地传说Ⅱ》的朋友们一定对里面3D效果十分不满意,实际上,在开发《大地传说Ⅱ》时Westwood考虑的是游戏的趣味性,因而忽视了游戏的画面效果,但这决不意味着Westwood在3D方面就不行。这一次是在Westwood转投EA后才开发《大地传说Ⅲ》的，而EA的许多游戏就是以其精美的3D画面赢得了业界的好评。因此,在游戏还没用正式推出时,大家就普遍推测《大地传说Ⅲ》的画面肯定将上一个层次。等游戏出来后，果然没有辜负大家的期望,《大地传说Ⅲ》的画面和声光效果都比二代有了巨大的提高。首先从画面来讲,这款游戏使用了3D引擎,基本上不会看出原来在二代游戏里的马赛克。因为支持了D3D，大部分的显卡上的表现是不错的。游戏里的人物十分逼真，笔者觉得能够把人物模型作得连面部表情都让人看得清楚是十分可贵的，一些玩家可能玩过《古墓丽影》系列,大家可以看得在那个游戏里人物是没有表情的，而且动作僵硬。因为在《古墓丽影》对人物用的是一些简单的3D模型。而在《大地传说Ⅲ》里，人物使用2D平面动画来表现，令感觉运动十分自然，无论是向你冲过来的野兽，还是城堡里巡逻的士兵，无论是在你身边喋喋不休的精灵，还是各个公会里的人，都能让你感觉到他们是真实存在的。从这一点讲，三代的游戏要比二代精致得多。其次是画面的光影效果，由于加强了3D方面的表现力，使得游戏里的光影效果十分出色。燃烧的火焰、流动的河水、昏暗的灯光等等都显得十分自然。而在游戏里最能体现光影效果的还是当你施展魔法时，这就要玩家们自己去体会啦！此外,不同的场景有不同的色调,烘托出不同的气氛：在树林里以黑色和蓝色等冷色调为主给人一种幽静,神秘,危机四伏的感觉;在德拉寇的洞穴中则以棕色、金色和红色互相搭配，给人的感觉是一种庄严和神秘;而在格莱斯顿,一切景物都给人一种安全、平和的感觉。本来在二代的游戏里,光影效果也是很不错的,但由于没有使用3D引擎，让那些马赛克把好印象给破坏了。

最后谈一下游戏的声音，由于这次Westwood是为了进一步扩大RPG的市场,因而在游戏的各个方面都下了一番功夫。三代《黑暗王座》的声音只能用"此曲只应天上有"来形容。先来看人物的对话、《大地传说Ⅲ》里声音非常清晰，而且声音的3D效果特别好,如果你玩这个游戏时戴着耳机或有一组高保真的音响，那么你就能听到当有人从你身后走来时那种由远而近的脚步声，也能听出在丛林里向你狂奔而来的野兽发出的由小变大的咆哮声。那种空间感和立体感笔者觉得玩过以后是无法忘记的。而游戏的背景音乐与场景的搭配也十分恰当。不同的场景配以不同的



音乐,烘托出不同的气氛。笔者在玩了这么长时间后，觉得尝试这个游戏真正重要的是你曾经经历过那一段在游戏里的日子。无论是从游戏的内容设计上，还是游戏的声光效果，《大地传说Ⅲ》都会让那些喜爱RPG游戏的玩家爱不释手，而玩家们一定会在游戏里真正体会到RPG游戏的魅力。

尾声

《大地传说Ⅲ》可以说是Westwood加入EA后推出的第一部大作。喜爱RPG游戏的玩家们，你们是不是已经很久没有玩到过经典的RPG游戏了？相信这一部大手笔,又可以让你沉迷很长一段时间了。

编辑/游骑兵

英文名称:Land of Lore 3
出品公司:Westwood
国内发行:电子艺界
发行版本:4 CD / WIN9X
类　　型:角色扮演[RP]
最低配置:P166/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置:P200/64MB、3D卡
3D加速卡:D3D/Glide/软件模拟
多人游戏:支持
控　　制:鼠标+键盘
出品日期:1999.3

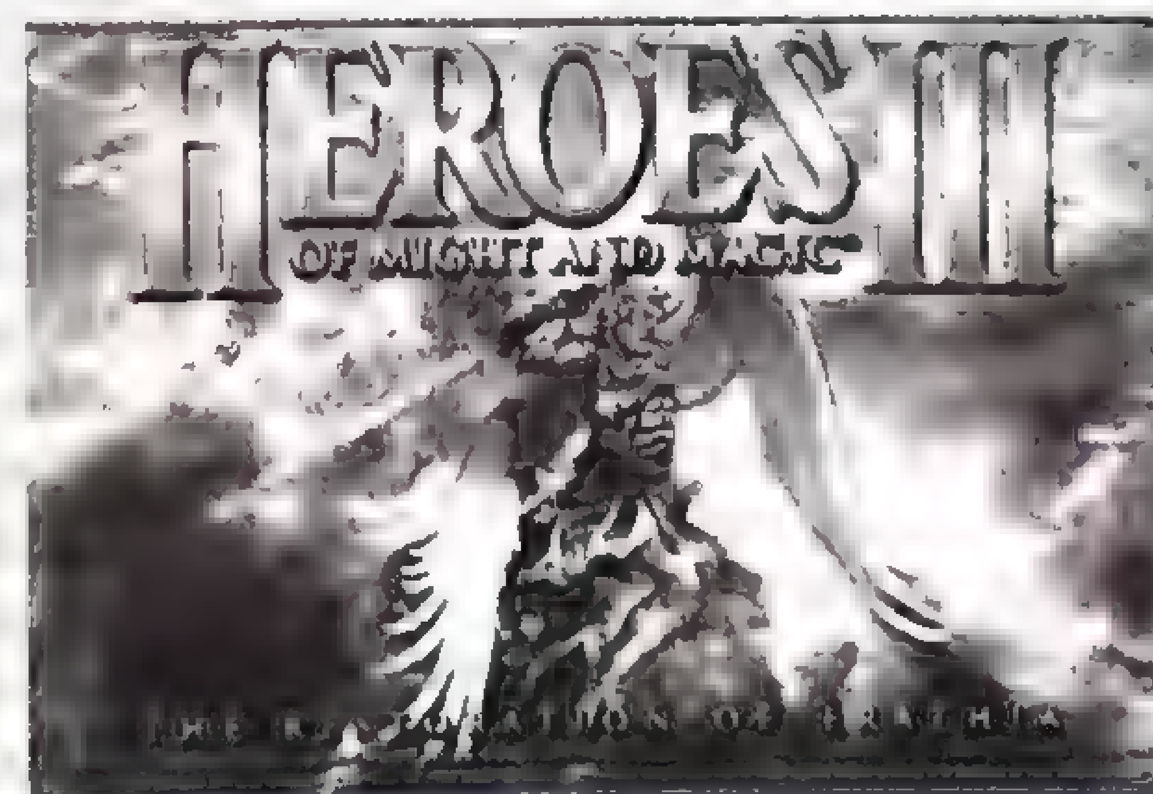
魔法门 英雄无敌Ⅲ

图像表现: 95	96
音乐音效: 100	
操　　控: 90	
创　　新: 100	
策 略 性: 98	

■文/北斗工作室

虽然英雄远征的时代只是遥远的回忆和梦想，我们却从来不愿意在现实中放弃对它的追寻，所以3DO和NWC也从来没有忘记把发生在埃拉西亚王国的传奇继续下去。

作为回合制战争策略游戏，"英雄无敌"系列堪称经典。只是如果没有新元素的加入,经典也只能成为玩家心目中尘封的回忆——就像一个朋友说的,他怀疑有朝一日面对他的孩子,将无法向他解释什么是回合制，因为在第一人称射击游戏和即时策略的冲击下,98年的回合制呈现着没落之势。



所以在《英雄无敌Ⅲ》中,保留基本的思路和框架之余,新的画面、新的音效、新的城镇、新的魔法、新的地图和新的英雄登场了。还有一个新的地图编辑器——你是否想过在自己创造的土地上驰骋呢？这是一个真正有效的、能够让你很方便地创建属于自己的地图的编辑器，还包含有重放功能。这些都使我们有理由相信,《英雄无敌Ⅲ》会重铸回合制策略游戏的辉煌。

新的梦想

延续着所有关于魔法门中英雄的传说,发展、战争、征服又回归了传说中的魔法大地。仁慈英明的老国王被残酷地杀害,这片土地再次陷入混乱,邻国的暴君带着军队践踏了美丽的祖国。老国王的女儿Catharine带着她的英雄们回到了故土，看到的却是废墟、是父王已经石化的遗体。她发誓要重整旗鼓，光复自己的家园。局势更加扑朔迷离，生于乱世的英雄们因此也擦亮了自己的武器开始了他们的征程——新的时代、新的君主将在其中产生。

在《英雄无敌Ⅲ》中,宝物和生物的种类都有了极大的丰富。8个种族,108个兵种,每个英雄最多可带领7个兵种,并配3种战斗器具。宝物的携带和装备借鉴了传统RPG的"纸娃娃"模式,界面简洁明了。宝物的用途也更为广泛，你甚至可以借助于它们上天下海。对于初学者来说，要弄清楚游戏中众多的生物名称，尤其是英文的名称,实在是比较困难的事情,好在中文版的《英雄无敌Ⅲ》即将问世,学习和适应的时间将会减少许多。

新的天地

秉承了"魔法门"系列的一贯传统,《英雄无敌Ⅲ》中仍旧采用手绘风格的画面,精美程度令人叹为观止，主菜单的背景图案完全是一幅美丽的艺术品。选定场景，第一次进入游戏中的城镇，它的宏伟气势更是令我目瞪口呆：这是一个城镇真正的鸟瞰，远山近景无不精致逼真。游戏的冒险地图分成了两个层面，地上世界的魅力当然是无法抵挡的，第一次从地下之门进入地底世界更是一种莫名的激动。和前两代相似,地图分成了五种地形，而且地形对不同种类的英雄的移动速度有了实质的影响。也许是为了使场景更为丰富，在地图上出现了更多的建筑：红色天鹅的湖泊、庙宇、战斗学院、守护塔……它们风格各异,初来乍到的人永远想像不出下一步的探险中将会发现些什么。战斗地图也得到了改进，加入了远景效果的战场真正有了马鸣风萧萧的肃杀之气。战斗的地形对战斗也产生了不同的影响;在一般的野战中,步行的生物将不得不绕过战场上的各种障碍物前进；攻城战中的壕沟会使得进攻部队的攻势受阻；海战的船只也会为战场上的本方生物提供一定的保护。实在要挑剔一



下，那么战场的扩大使得部队所占比例下降，以至清晰度有所降低，这可能是我所感到的唯一遗憾。

游戏的音乐，我相信最最苛刻的玩家也会对它表示满意——但是，如果你和我一样拥有的是一部似乎有点儿过时的电脑，你将不得不在游戏的速度和美妙的音乐之间作出抉择。对于游戏要求的最低配置而言，音乐成了奢侈品。尽管如此，我还是要说《英雄无敌Ⅲ》的配乐是我所听过的最好的音乐之一，有些时候我甚至愿意忍受极为缓慢的游戏速度，只为了能够更好地体验音乐为游戏烘托出的气氛。（也许该升级我的电脑了，这个愿望前所未有的强烈。）至于音效，它能补偿一下失去音乐的痛苦，接近不同的建筑物时，会有相当完美的音响效果来描述周围的环境。

新的征程

《英雄无敌Ⅲ》的单人游戏采用了新的格局。

除了原有的征服模式和战役模式外还加入了训练模式，这对于不熟悉前两代的玩家来说是非常体贴的设计。即使是经历了前两代的战火洗礼，在此进行热身运动也很有必要，全新的升级作战系统使老玩家也不得不对它重新估量。短短两周的训练生活将使你对《英雄无敌Ⅲ》获得基本的认识。

征服模式包括了数量大大增加的地图，每一幅地图也都给了我全新的体验。为了满足不同的胜利条件，我们每天都面对许多新的挑战。

战役模式一向是"英雄无敌"系列的精华所在。在三代的游戏中，战役将带来更多的乐趣。首先，它引入了选择不同角色参加的机制，这里的选择不仅仅是选择某种颜色的旗帜和代表的城镇，还包括了完全不同的视角，就像《七国演义》(Seven Kingdoms)中一样，选择的角色不同，参加的战



役和必须达到的胜利条件也就不同。其次，能够把自己最能干的英雄们带入下一场战役，这使我特别感激设计者。从前每一次看着自己辛辛苦苦培养出来的英雄随着战役的结束而消失得无影无踪都令我感到无比伤心，现在，带着他们一路征战到底不再是梦想。另外，战役之前简短而精致的过场画面和画外音尽管对游戏的进程没有什么实质的影响，但却令它更加完美动人。

新的对手

对于单人模式而言，电脑的AI至关重要，这一点在三代中得到了提高。

即时策略游戏的兴起和第一人称射击游戏的走红与他们在多人模式中出色的表现不无关联。因此，多人模式在《英雄无敌Ⅲ》中受到了异常的重视，设计者们几乎考虑了所有可能的多人游戏方式：保留了经典的"HOTSEAT"模式的同时还包括局域网、互联网、调制解调器和电缆直接连接。

"HOTSEAT"是英雄无敌系列中历史最为悠久的多人模式设计，它的乐趣并没有随时间流逝，事实上，它也许是最符合回合制的本来意义的，轮流上阵的作战方式也只有回合制的游戏能够提供。

为了方便网络对战，回合耗费时间有了限制。加入时间的限制不但能够增加游戏的挑战性，也使得回合制游戏网络对战的效率大大提高。这本来是回合制的对战中最薄弱的一环，处于自己的回合中我们往往不感到时间的流逝，但是等待着对方的回合结束就是坐卧不安了。尽管曾经是一个回合制的支持者对我说，这种等待正是它的精髓所在——你可以趁此机会好好考虑你的战略，甚至可以冲一杯美味的咖啡细细品尝。但是对于逐渐加快的游戏节奏而言，无止境的等待使回合制失去了许多支持者。（总的说来，《英雄无敌Ⅲ》除了丰富场景之外，最多的改进似乎就是针对游戏效率的——另一个明显的例子就是对于暂时没有什么用的英雄可以让他们沉睡，在需要使唤醒。节省了不必要的移动部署时间。）

游戏中有众多的场景支持多人模式，在这里，除了惯常的战斗厮杀之外，你有充分的时间和你的盟军交换看法，也可以向敌人发出一份檄文——《英雄无敌Ⅲ》允许你传送文字信息给其他的游戏者。在显示滚动对话栏的屏幕中按下［Tab］键，激活的文字光标就会出现在对话栏里，输入你要发送的信息，按下［RETURN］键发送。你的信息和你的名字将显示给其他的游戏者。要传送秘密的信息给指定的玩家，按下［F1］至［F8］键代替［RETURN］键，它们分别代表了游戏者的1号到8号。

新的……

多人模式还不是《英雄无敌Ⅲ》中最令我心动的特性，如果没有了它全新的升级系统，三代和二代之间的区别也就不会像现在这样让人觉得耳目一新了。

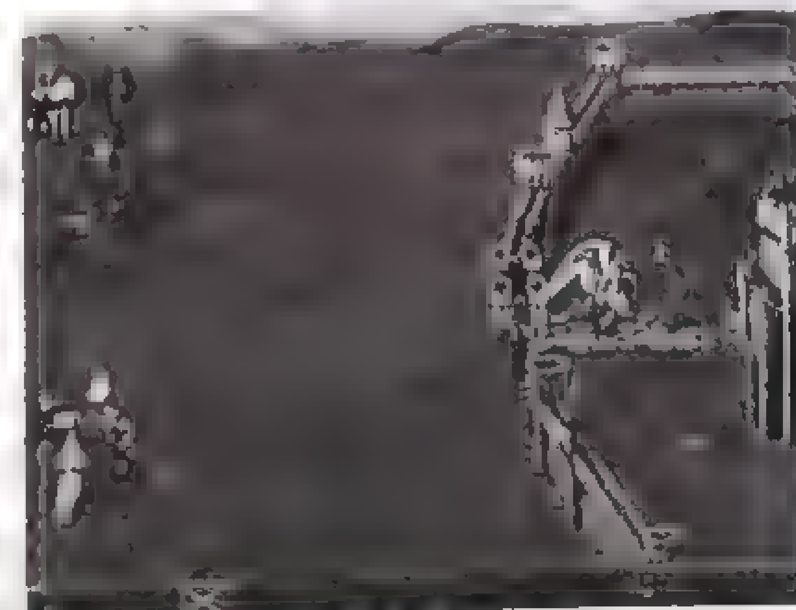
游戏中包含了八种类型的城镇，各具优势，有各自独特的建筑和生物种类。利用各种资源对已建成的建筑进行升级，这个过程是非常有成就感的过程，它将提高你的军队的力量和技能。每个城镇有7个等级的生物，制造各级生物的建筑可以升级一次，升级后的建筑中产生同类的高级兵种，此时，与之相对应的前一代生物也能被带入到城镇里进行升级——这是我最爱的设计之一。想当初玩《帝国时代》，不得不对先前造出的低级兵种进行"屠戮"，那可都是我花费了无数金钱和时间制造的士兵——多让人心疼。

由于城镇对游戏者是这样的有用，征服和保卫城镇成为游戏中几乎每一个场景的主要情节。城镇中的驻防部队使得攻城战变得更加激烈。可以派驻一位英雄到城镇的要塞中去带领所有的驻防部队。要塞不断的升级，随之兴建一系列防御性的建筑——城墙、箭楼、护城河，它们将更好地捍卫你的领土。城墙能够阻挡步行队伍的移动并妨碍远距离的进攻。步行队伍



可以通过投石车打开的缺口或是吊桥进入城内，吊桥可由城镇的守卫打开也可以用投石车轰掉它。城墙在城镇的堡垒建成时就自动形成。当城堡升级到Citadel时出现护城河和箭塔。Citadel升级到Castle时箭塔将增加两个，城墙也得到进一步加固。箭塔针对进攻的部队每个回合发射一次，后方箭塔的火力相当于前方箭塔的两倍。每一座城镇都有独特的护城河，某一单位进入护城河时本回合的移动即停止，下一回可以继续行动而离开护城河，河中的部队防御值下降。

攻城的英雄仍旧配备有一部投石车，投石车只能针对城墙和箭楼。但是现在，当进攻的英雄具备了火器发射的中级技能时，他们可以手控投石车展开攻势。而且，



新的战争机器的加入，使得攻城的一方有了与守城一方的各种防御工事对抗的实力。对于已经掌握了中级以上战略技能的英雄（等级高出对手），将具有战术的优先权。

新的感想？

关于《英雄无敌Ⅲ》，我要说的话似乎总是没完没了，但是，真正的乐趣似乎只能在游戏中去体会，可意会而不可言传——相信每一个在"魔法门"的英雄时代中畅游的玩家都会同意我的看法。

编辑/游骑兵

英文名称：Heroes of Might & Magic 3
出品公司：NWC/3DO
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略［ST］
最低配置：P133/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P166
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1999.2

玩具兵大战 II

画面表现：88	90
音乐音效：83	
操　控：95	
创　新：100	
动　感：90	

■文／北斗工作室

近来的游戏名称中几乎毫无例外地都被标注了一个罗马数字或是阿拉伯数字：《古墓丽影 III》、《异教徒 II》、《异尘余生 II》，还有千呼万唤没出来的《帝国时代 II》，犹抱琵琶半遮面的《雷神之锤 III》，至于《FIFA99》、《NBA LIVE 99》就更不用说——这都是有着悠久历史的游戏了。在这样的环境下，谁是谁的续集已经不能作为成功的充分条件。因此《玩具兵大战 II》(Army men 2，以下简称 AM2)的命运和它的前作出世时一样难以预料。作为一个童年梦想的回归，《玩具兵大战》中的玩具兵在 1998 年游戏的夏季热浪中也算脱颖而出。虽然很多人表示它不如想象中的好玩，在“尖端 100”的名单中它还是占据了一个不坏的席位。打铁趁热，不过半年多的时间之后，续集已经问世，它带来的究竟是什么呢?



在玩游戏之前，已经被灌输了两种观点：“大补丁”vs“耳目一新”。看来无论是哪一种，都承认了 AM2 有着不小的进步。必须说，如果 AM2 不能比前作更为出色的话，它的境况就会很惨——这与它在一代中先天不足有关。想当初那令人不耐烦的操作和没有什么幽默感的情节，多多少少糟踏了“怀旧”这样一个好题材。

AM2 的故事是这样开始的：获悉了敌人阴谋的玩具军人们一场激战之后穿越时空之门回到了祖国，那里已经被异族占领，冲破了重重艰难险阻……是不是有点落入俗套? 不过如果最初的激战是发生在厨房，战斗的对象是蟑螂，饼干桶盖在了时空之门上——是不是有那么点儿意思?

没人知道在这个塑胶生物的世界里，战争是怎样开始的，但是既然我们扮演的角色是绿色的 Sarge，我们当然的敌人黄色军团的士兵就一定是邪恶的化身，决不能有丝毫的怜悯。事实也是这样，绿色军团捍卫着玩具世界的和平，黄色军团天生就是为了战争和侵略，这两种最为强悍有力的士兵是战争的主角。至于游戏中另外两个军团的蓝色和灰色士兵，他们的力量稍微弱些，但也各有专长：灰色的士兵擅长魔法，拥有神秘的力量，因此得到了所有种族的敬仰；蓝色的士兵在武力上是最差的，同时又是信使和间谍的上佳人选。他们可以是盟军也可能是敌人——毕竟局势的改变是难以预料的

整个游戏的战役发生在 12 种背景下，分布了 12 张地图。每一张地图包含一到三个任务，一共是 24 个任务。战场从厨房到山地、从空中到水上，一直打到黄色士兵的根据地，最后结束在儿童房里。情节的设计也有了长足的进步，揉和了成人和儿童的的双重性格，战斗从消灭蟑螂、打碎饼干桶开始，是一种非常儿童化的想象。随着战场的转换，新的战场、新的武器出现了，间谍出现了，庙宇也出现了，情节发展中缜密的逻辑性很难再和“童年的想象”联系起来。也许用一句“假作真时真亦假”来形容会很贴切。从头至尾，现实和幻境彼此交织，原本就是游戏的真味。

游戏的画面没有什么特别之处。游戏支持的最高分辨率是 800×600，玩具兵是非常典型的电脑制作的角色，和一代中没什么区别，所以会有“大补丁”这样的看法。在画面上没有新的突破，但是细致了许多。如果用绚丽华美来形容的话，很有欺骗的嫌疑而且等你亲眼看到一定会有些失望。许多的背景因为是生活场景，与其说精致漂亮不如说是亲切可人。AM2 的画面承袭了 3DO 的一贯风格，就像魔法门中的英雄们经历了六代仍然生活在没有 Voodoo 的世界里，分辨率之低遭人嘲笑不已，可是拥护者众多而且并不见得因此而丧失了可玩性。



游戏的音乐是另一个颇有创新的设计。我虽然不是古典音乐的发烧友(但也可以算得上爱好)，初听 AM2 的背景音乐还是感到说不出的熟悉和肃然起敬，显然设计者相信经典是永恒，选用的音乐都是古典名曲。在我看来效果非常不错，把战斗的气氛烘托得淋漓尽致，调动情绪没有任何问题。只是每个人的爱好不尽相同，如果你没有 C& C 那样强劲的摇滚就无法进入战争状态，如果你也和某些人一样是一听名曲就犯困的人，只好建议你关掉音乐。游戏的音效制作得不坏，枪炮声碎裂声惨叫声声声入耳，纯正的口音总会在适当的时候出现，提示你游戏的进程，非常动听和谐

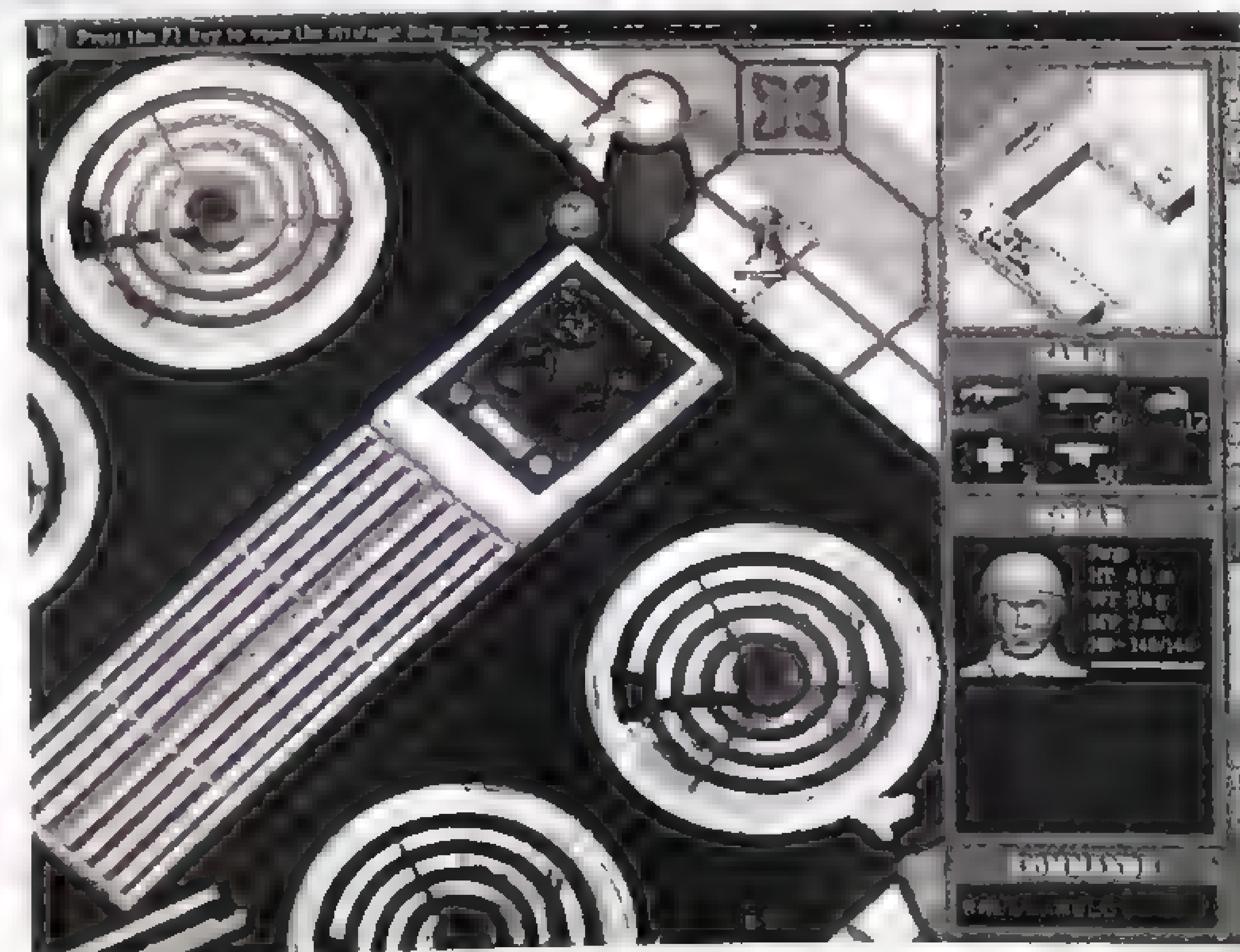
AM2 的 AI 改进不能说是“惊人”的，用“称职”的来形容也许会更实在些，对于这个游戏来说是智商够用了。既然没有暗杀这样的选项，敌人无法发现背后的你也就可以接受——毕竟不是二战的恐怖时期，心脏所受的震撼和负担可以小一点。

游戏的第一代往往被归为动作类游戏，但是 AM2 中几乎已经没有了动作的感觉，它完全是一种单兵作战的即时策略类型，很像目前大红大紫的《盟军敢死队》(Commandos)。游戏包括了训练模式、单人模式和连线模式。单人模式和一般的游戏一样，采用了战役式的结构，完成设定的任务不断推动情节的发展。作为绿色士兵的指挥官，在塑胶玩具的世界里你必须带领你的小分队通过三个基础地形的战役：沙漠、山地、河流，最终光复被邪恶的黄色士兵占领的土地。利益被触及时蓝色和灰色士兵也会对你进行攻击，因此必须小心，不要忽视他们的存在。

虽然游戏的进程是线性的设计，有一些任务却可以通过不同的方式来完成，就像在第 10 幅地图中。这一关的目标是摧毁东方的黄色军团的基地建设工事，最直接的，径直向东挺进经过浴血奋战攻破强大的防线体会无与伦比的胜利喜悦。你也可以选择向南——总算还不是南辕北辙，在那里将会发现一套伪装的道具，乔妆打扮一番进入基地出其不意攻其不备。(注意，一旦你发动攻击伪装就会破坏，很有些《盟军敢死队》中间谍的味道。)

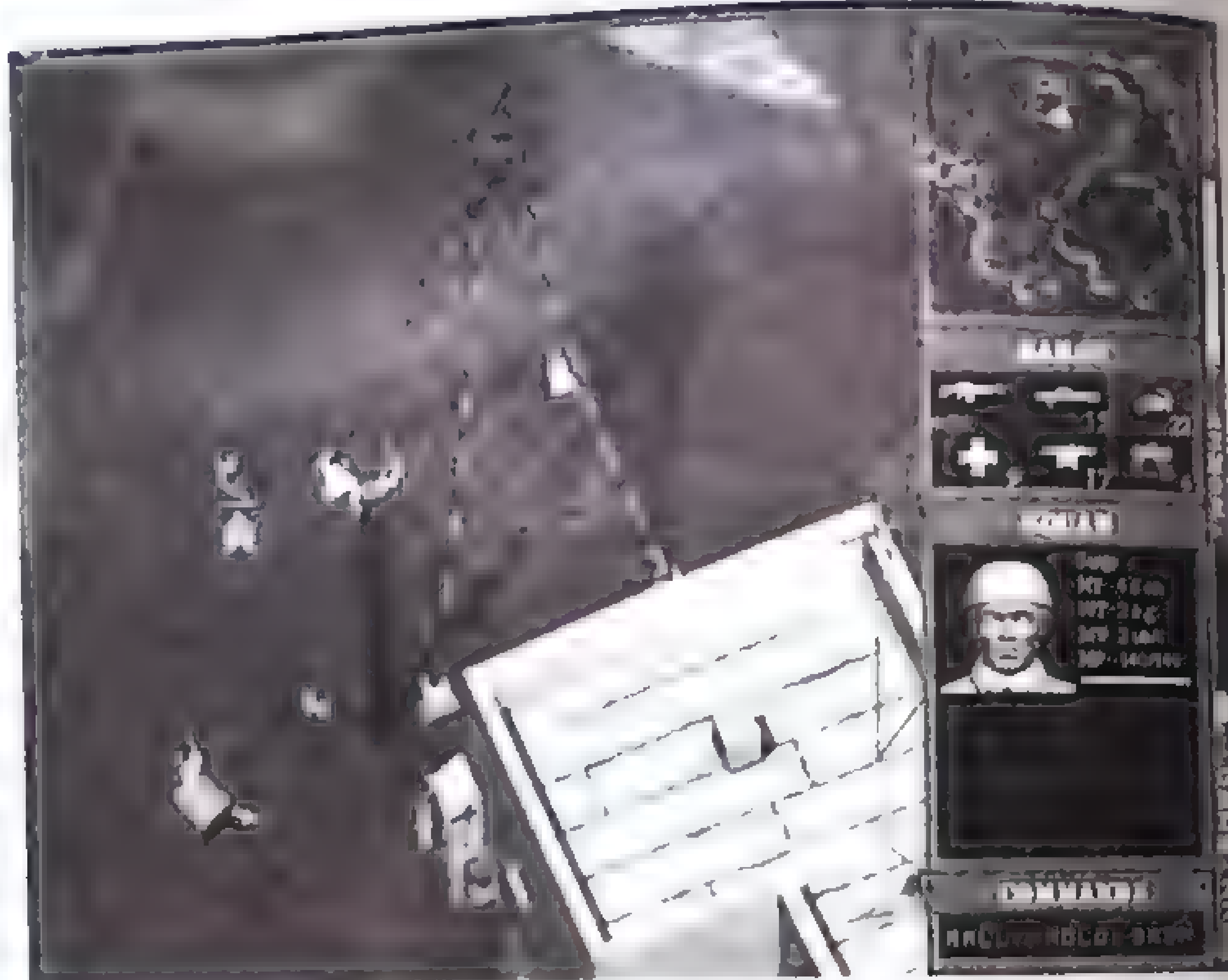
游戏的操纵在 AM2 中得到了很大的改进，现在可以说这个游戏是非常容易上手的。基本的操作通过鼠标在控制栏中进行选择就可以完成，包括武器的转换和命令的发布。键盘提供了一些有益的辅助功能，例如通过 [Shift] 键的控制来射击目标将是游戏中很有效的攻击手段。

武器系统是玩具世界里一大亮点，种类非常齐全，自动步枪、手雷、火箭筒、地雷、轰炸机等等，适合各种情况的战场。从基本配备的自动步枪到最后的重型机枪都相当的得心应手，也许它们不如许多第一人称射击游戏中的武器那么华丽眩目，细节也描绘的不是那么清楚，可是达到的效果非常好，选择怎样的武器进行战斗本身就是一件充满了挑战和乐趣的事情。一般来说只要观察够细致，你会得到充足的弹药，“没有枪没有炮敌人为我们造”，战场上





和敌人的身上都是我们的兵工厂。作为基本配备的自动来复枪不需要更换弹药，不可以丢弃但是可以升级，其他武器的数量取决于你在战场上的发现。急救包显然是非常有用的一样装备，但是可以携带的数量被限制在9个，好在只要你能先解决了对手，就常常能得到补充。



放大镜是AM2中被称道的设计，它的功能在你一不小心惨遭败绩时会有深刻的体会：惊慌失措的玩具兵在放大镜的聚光下逐渐融化，然后一种冷冰冰的敲击键盘声在死亡者的惨叫声中响起，宣告失败的到来。从这个片断来看，设计者对放大镜推崇备至，事实上在游戏中它确实是一样非常有效的武器，毕竟在塑料的世界里没有什么能够耐住绝对的高温，即使是坦克、飞机（理论上是这样，实际中也许会和周围的情况联系而发生相应的变化）。

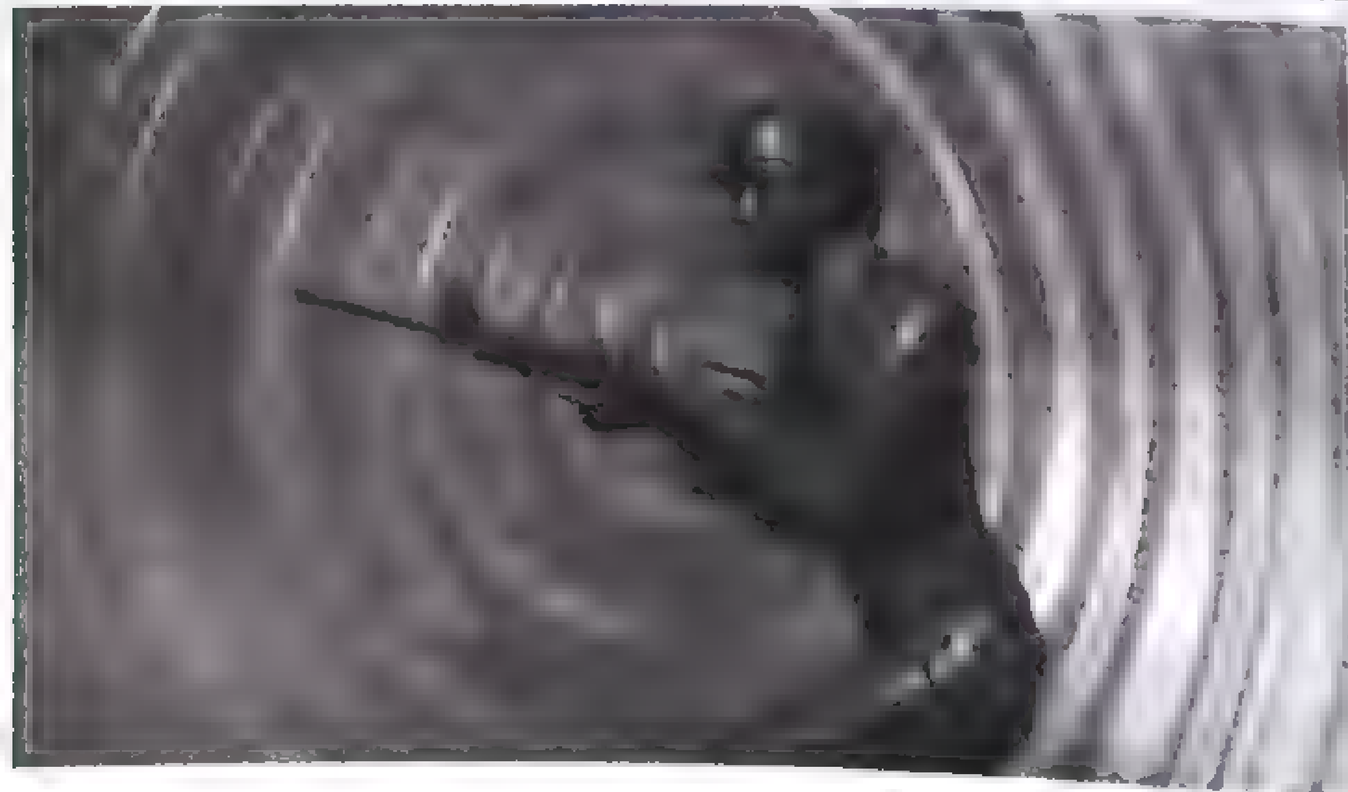
命令的发布也是通过鼠标完成的，防御、进攻、尾随是基本的命令。随着游戏的进展，调动轰炸机，召唤输送伞兵，在战斗之前派遣侦察机都是十分必要的，利用战场上的各种运输工具（坦克、吉普、装甲车等等）不但能提高移动速度还能为前进的道路扫清障碍。

也许我还应该提到角色的转换升级。Sarge是游戏者控制的主要角色，但在不同的任务中会有新的部队加入，他们还可以一同进入下一战役一同升级，所以尽力使他们生存下来是比较明智的选择。在游戏的开始，等级不是很明显的时候转换被控制的角色是一个不错的策略，尤其是缺少医疗设备的情况下，你可以让健康的新兵代替已经伤痕累累的老兵帮助你完成任务。

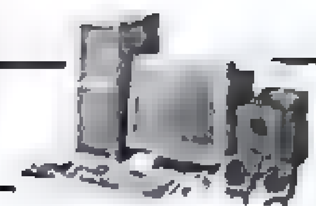
游戏的连线模式也许会使得AM2获得更多的支持者，（不知道是从什么时候起，我们一边要求游戏有高超的AI，一边又津津乐道于和自己的同类战斗，没有连线设置的游戏仿佛就不完整。）多人作战支持局域网的连接和互联网的连接，包括了战役、死亡游戏、夺旗、"胜者为王"（这是二代中新加入的模式，胜利者必须在一定的时期内拥有一件指定的物品）。选择你的盟军和敌人，设置你的军队数、车辆数和防御工事的数量，然后开始一场玩具世界里的自相残杀……

如果要给AM2一个整体的评价，我愿意说它是个不错的游戏，忘掉它的前身，忘掉所谓的童年的梦想，它依然具有相当的魅力。它不是一部大制作，似乎也不会获得年度的游戏大奖，这样我们就不必对它的画面精美与否过于挑剔，只要它能带来快乐，简单的复杂的平淡的辉煌的快乐，本质都是一样。

编辑/游骑兵



英文名称：Army Man 2
出品公司：3DO
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：动作［AC］
最低配置：P90/16MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P133/32MB、8速光驱
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1999.2



青少年朋友之最爱——

梦幻四驱车

图像表现：	80	85
音乐音效：	75	
操　　控：	87	
创　　新：	100	
策 略 性：	87	

■文/石恭

四驱车自从在日本兴起之后，已经在众多的国家和地区蔓延发烧，在我国已有许多电视台在举办四驱车电视大赛，在玩具销售方面更处于榜首地位。

偶尔看到四驱车的游戏，甚感惊奇，不自觉买来一套，原本打算送与其他小朋友作为生日礼物，可谁知它对大人也很有吸引力，玩了一下有点爱不释手，因此写下一些感想，与大小朋友、电脑爱好者们分享。



童年梦想

游戏的主角是一位初中生，他对四驱车十分痴狂，一心一意想建成一条环市赛道，好让那些与自己一样的朋友能尽情享受属于自己年龄的娱乐。为了这个梦想，他不得不夜以继日地参加比赛，寻找最好的梦幻四驱车组件，战胜各俱乐部的四驱车高手，赢得艰苦的比赛，赚取比赛奖金，然后把奖金捐献给市政，让市长先生帮他建造环市赛道。



成功之路

游戏一开始，主角的钱很少，需要先去参加比赛，最好是先到XTV赛场，在那里你不需要购买零件，会有赞助商捐献一笔资金给你，你可以利用这笔资金购买各种零件，组装成一辆爱车去参加比赛。

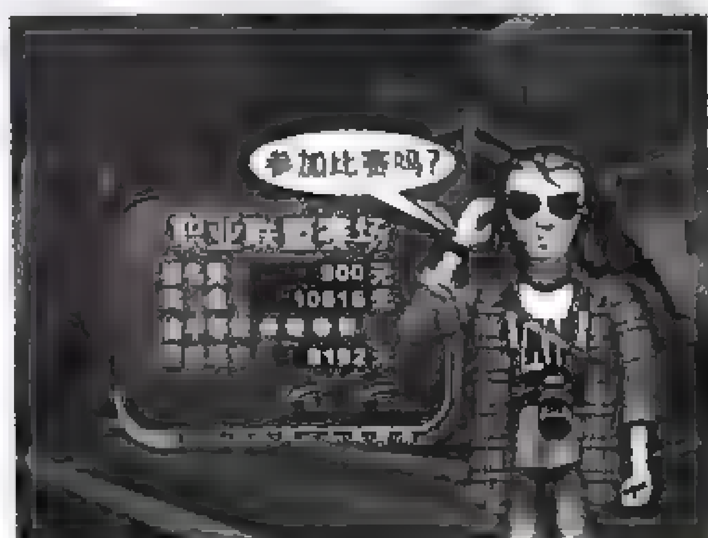
当攒钱到一定的数量时，要记着去市政捐款，只有捐款才能找到新的性能更好的零件。

比赛的过程充满刺激，有欢乐、激动，更有痛苦与气愤，更有非比寻常的成就感！

看看我的比赛，比赛一开始就逐渐领先，我有点激动了，心里在默默地祈祷，要坚持、再坚持，千万别出错啊！正在这时候，我的车突然翻了！马上按下［Z］键，等修车盘出现后又迅速按一下［Z］键，我的爱车冲了出去，又开始驰骋了。终于赢得了第一场比赛的胜利，并且创造了新的记录。激动、欢腾、跳跃，感觉整个世界都属于我……

一贯的光谱精神

光谱在美工和创意上的精心和独创，在该游戏上进一步得到了体现。场景绚丽多彩，鲜艳夺目；车型零件精细准确，可谓四驱车车型之极品；人物和赛道也精彩可爱，赛道的选择很多，比赛起来绝对疯狂。不过该游戏相对以往的光谱作品，对电脑的要求稍微提高了一点，如果电脑的配置不够，玩起来速度比较慢，会很



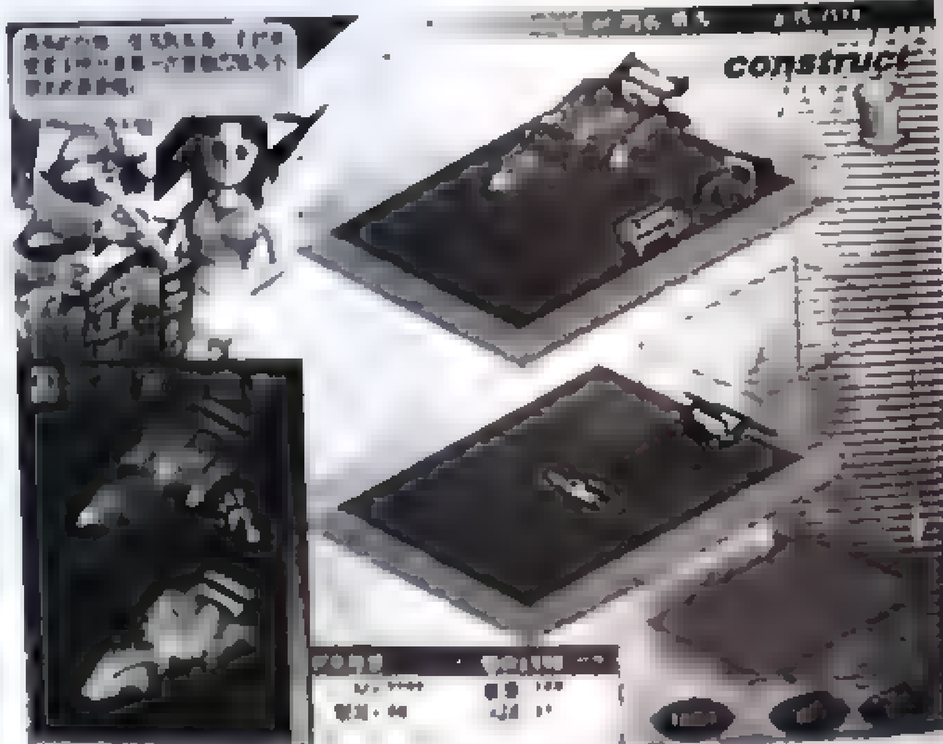


累。但在今天的P3时代,游戏的系统要求已经算是很普通了.

专家的技巧

梦幻四驱车的玩法和玩具四驱车有所不同。玩具四驱车比较简单,容易掌握。电脑上玩的四驱车有很多的技巧,需要动一动脑筋。特别是四驱车零件的选择和组装,另外在修理厂有很多重要的功能需要使用,比如减轻车壳、底盘,增加马达的扭力和速度等。

在比赛的过程中如果翻车,只需要按下[Z]键,等到修车的圆盘出现马上在按下[Z]键即可继续比赛。在比赛前一定要多买几节电池,如果四驱车比赛速度减慢,一般是电池电力不足,要马上更换电池。



不断更换新出现的零件,是整个比赛的动力源。有了新型的零件才能赢得更大规模的比赛,到梦幻赛场才能更刺激。

值得一提的是,在比赛的过程中是前后两个时段,一般来说后一个时段对车子的爬坡能力要求更强。比如第一个时段用1/3的齿轮,第二个时段用2/5的齿轮就可以,这样,在有的赛道,第一阶段不能超越对方,又落后不多时,第二阶段便可超越对方并赢得比赛。

结论

《梦幻四驱车》一定会满足喜爱四驱车和策略模拟游戏的玩家,从游戏的企划到制作都比较精致,有很高的水准。唯一遗憾的只是游戏的格局略微显小

编辑笔记:

在游戏提供的虚拟设备中搭建梦想的玩具车,然后在比赛中考验这一切,光谱的这款游戏真是很有创意啊。游戏的重点和乐趣,很大一部分都在选用各种配件拼装最酷的四驱车,当然这一切又基于手头资金的多少、为市府捐款多少,所以比赛,变得更有份量了。拼装车模的能力能为建成环市四驱车赛道发挥一份作用,喜爱模型、充满幻想的人不容错过哩。

编辑/游骑兵

英文名称:4WD Dream
出品公司:12猴子军/光谱
国内发行:光谱
发行版本:1 CD / WIN9X
类　　型:策略[ST]
最低配置:P90/16MB、声卡、4速光驱
推荐配置:P166/32MB、8速光驱
3D加速卡:不支持
多人游戏:不支持
控　　制:鼠标+键盘
出品日期:1999.4

决战朝鲜

图像表现:	85	85
音乐音效:	75	
操　控:	87	
创　新:	85	
策略性:	87	

■文/梁华栋

在几乎引发第三次世界大战的朝鲜战争中,中国人民志愿军与朝鲜人民军并肩作战,面对以美国为首的16国"联合国军",在1950年至1953年的三年时间里,以劣势装备迫使海陆空全面武装的敌人退回到三八线,坐在了谈判桌前。他们以勇气和鲜血,使得这场战争成为美军战史上一场"在错误的时间、错误的地点与错误的对手所打的一场错误的战争"。是的,任何一场以错误的理由发动的战争,最终也只能面对这种结局。然而,要想使强大的敌人意识到这一点,我们也必须付出前所未有的努力……



史实再现

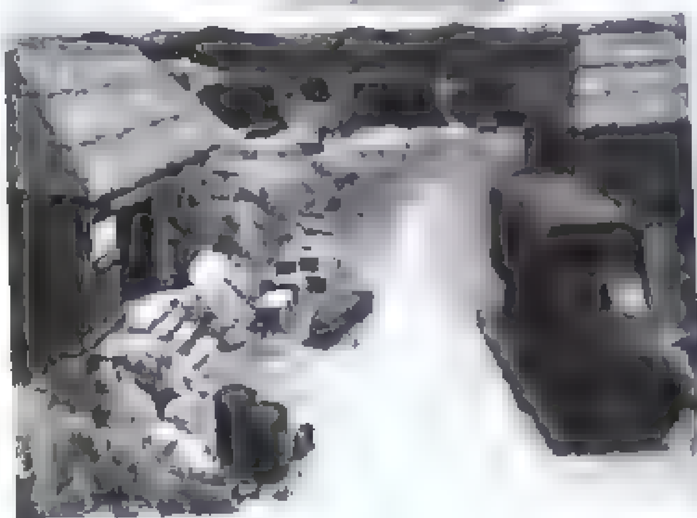
历史是应该还它本来面目的。《决战朝鲜》立足于中国人民志愿军的角度,将朝鲜战争中为人们所津津乐道的著名战役一一重现,这其中包括上甘岭阻击战、金城反击战、奇袭白虎团、五大战役等。在游戏包容的所有43个战役中,我们都可以在战前战后了解到敌我势态的详细情况,战斗中还会有基于史实的势态变化。熟悉朝鲜战争的读者在这场战争游戏中一定会得心应手。比如入朝之后志愿军发起的第一次战斗,南韩军队一经接触就会撤退,为了取得战斗的圆满胜利,就应该快速运动到敌军后撤的必经之路上阻击,同时不要把敌人堵死,否则敌人困兽犹斗之下会给我军带来较大伤亡。只要采取运动战的策略,让敌人怀着溃逃之心不作抵抗,就可以圆满歼敌,最后攻占温井。对于不太了解当年那场战争的人,游戏也在情节推进的过程中及时地显示出相关信息,这些内容,不仅对游戏策略的制定有极为重要的指导作用,同时也是精炼的历史提纲。

真实策略

在中国人民的正义之战中,往往都是以劣势装备面对武装到牙齿的敌人,因此千百年来,"策略"成为每一位军事家推崇备至的要诀,这也成就了历史上无数的经典战例。朝鲜战争中,志愿军面临着装备落后、补给有限的困难,值得他们骄傲的,就是高昂的斗志和灵活的战斗策略。同样在游戏中,每一位玩家都难以用硬碰硬的方式赢得任何一场战斗。好在玩家可以充分利用战场上的地形和工事,同时集中兵力、迂回包抄、各个击破,对于极难对付的目标,诸如坦克,还可以运用火攻、落石等策略有效地杀伤敌人。

丰富游戏特点

喜爱如《三国志》、《三国志英杰传》这类游戏的玩家必然会喜欢《决战朝鲜》这部游戏。因为这是基于真实的历史背景,同时也提供了趣味无穷的游戏挑战。它保持了经典的回合制策略游戏的设定,包括将领的兵种设定(包括步兵、骑兵、机枪兵和特种兵)、经验升级、战场宝物等,在可运用的策略方面则包括补给、激励、医疗、火攻、落石、瓦解、骚扰、破坏、牵制、疑兵、空袭和增援。攻击方式方面,不同武器对不同目标的杀伤效果有很大差别,比如轻兵器对坦克几乎没有作用,部队在战斗间隙中应考虑任务特点装备不同武器。游戏中会出现大量的敌我武器类型,小到枪械物品,大到火炮坦克,其中一些可以作为战利品从战场上缴获,然后上缴换回我军可用的装备,另一些则可在将领级别提高之后自己使



用。战场上获得的一些"宝书",在战斗间隙则可以到培训部学习,由此获得学习点或技术点。此外,游戏还设有趣味关卡。

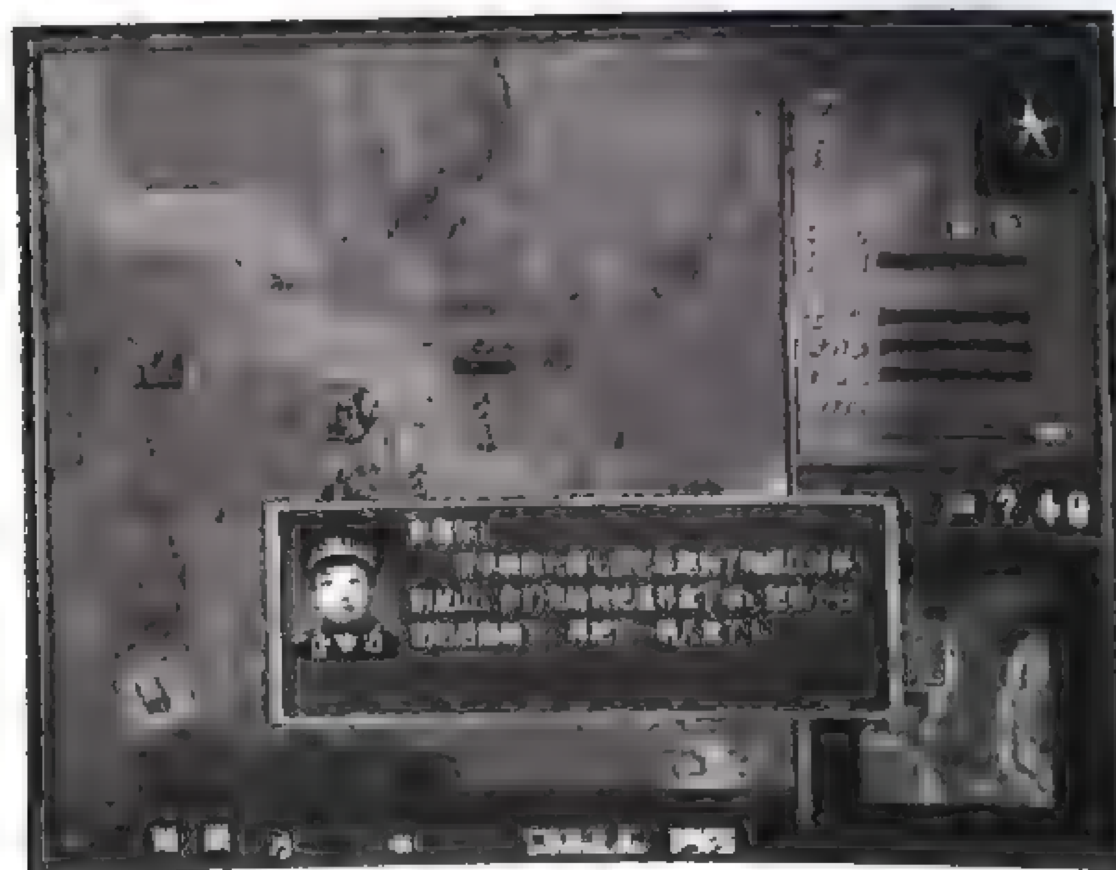
结合朝鲜战争的真实战例,游戏设计者在传统的策略游戏模式中创造不少独特的地方。比如部队可以运用地雷设伏(包括反步兵雷、反坦克雷和水雷),还可以进行战壕、沙包或掩体的土木作业。部队行动会有疲劳度,当然行动后休息或原地整装休息也可使部队的疲劳度降低。大家一定了解,美军在朝鲜战争中曾评价我军的战斗模式为"礼拜进攻",这表明志愿军的弹药补给存在很大的限定,在游戏中弹药限定是个需要重点考虑的问题,能用策略就多用策略,目的是节约弹药。当然,在弹药耗尽之后还可选用肉搏战。

外观表现提高

在经过《地雷战》的制作之后,制作公司积累了更多的游戏经验,同时也从玩家那里吸取了新的制作思想。在《决战朝鲜》的制作中,除了在题材安排与史料运用方面进步不少,游戏美工方面更有长足的提高。游戏开始一段朝鲜战争历史镜头的剪辑,配以紧张的音乐节奏,让人不由得回到了当年志愿军浴血奋战的气氛中。战场的画面设计也丰富了许多,山川河流、桥梁房舍绘制得更为精细,同时战场上还运用了效果处理,经历战火的地形会留下弹坑,工事在遭到攻击后会逐渐坍塌,到了冬天,战场上甚至会飘起雪花。至于游戏中出现的各种兵器的图片,一个个精巧细致,可以看出游戏美工是下了很大功夫的

缺憾与展望

玩过这个游戏,感觉游戏音乐和音效方面还略显单薄,这方面应该还有很多提高的余地。比较细心的玩家可能已经注意到主菜单那支冲锋枪有些异样,对了,这的确有别于传统上志愿军使用的"标准"枪械。这虽然只是一个小问题,但也代表着游戏中武器设定方面还有更多值得考证和细化资料的地方。另外,游戏中诸多地方出现了五星红旗,事实上中国派出志愿军入朝参战,是不会打中国国旗的,如果换作红旗会更符合史实。当然,可以肯定的是游戏制作公司在一个牵动千百万中国人感情线索的优秀题材上作出了优秀的表现,游戏是很有趣味且富有挑战性的,我们期待着制作者能够运用他们愈加丰富的制作经验,推出更加精彩的作品。



絮语

在电影院看到电影开始前的广告片已经不是很新鲜的事了,但第一次看到电脑游戏的广告片,这在我而言还是第一次,恐怕在全世界来说,这也是个新鲜事了。在八一电影制片厂的《铁血大动脉》首映式上,灯光变暗,屏幕上突然出现剪辑精彩、节奏紧凑的游戏宣传片段,配以紧张动感的音效,使得我在电影结束后还期待着再演一次那30秒的广告

这些日子以来,由于以美国为首的北约集团用导弹袭击了中国驻南联盟使馆,使得原本就密切关注着南联盟战事的中国人民更为深刻地感受到战争的气息,同时也对入侵者的野蛮行径发出最强烈抗议。面对20世纪末的这场战事,我们不由得回



想起半个世纪前,几乎是由同一类逻辑、同一种方式和同一伙人所挑起的一场战争——朝鲜战争。同样是处于一个正义的立场、一种劣势的对比和一股坚定的信念,今日的事态是否早有前车之鉴?让我们在金山公司这部《决战朝鲜》中寻找答案吧。

编辑/游骑兵

出品公司:西山居/金山
国内发行:金山
发行版本:1 CD / WIN9X
类　　型:策略[ST]
最低配置:P133/16MB、声卡、2速光驱
推荐配置:-
3D加速卡:不支持
多人游戏:不支持
控　　制:鼠标
出品日期:1999.4



《盟军敢死队》资料片完全攻略上篇

使命召唤

文/流星

《盟军敢死队:深入敌后》曾经在整个游戏界内引起极大的轰动,成为最为畅销和热门的的游戏。如今它又推出了八个崭新的、更加充满刺激与挑战的关卡,本文包含了《盟军敢死队:使命召唤》中八个新关卡的任务概要和详尽通关过程,以及各种新装备、新技巧的使用介绍。

本攻略有详细的地图和行动步骤,通过这些行动步骤指导玩家一步一步地去完成任务,使玩家了解在完成任务过程中哪些敌人是必须要干掉,而哪些敌人可不必理会。在该资料片中还专门对每个敢死队员的情况作了介绍,包括各种基本技能和战术策略,并且附带一组教学课程供新玩家学习和掌握敢死队员的操作技能。

新特性介绍

《使命召唤》为每个敢死队员增加了新的技能和道具,这里简单介绍如下:

使敌人士兵昏厥:绿色贝雷帽可以趁敌军士兵不注意的时候猛地一拳将他打昏在地,间谍能用一块浸了氯仿麻醉剂的毛巾捂住敌人的口鼻令其昏迷,而司机则可以使用手中的电棒将敌兵击昏。昏倒的敌兵失去知觉时间不会太久,一旦醒来就会叫喊并拉响警报。

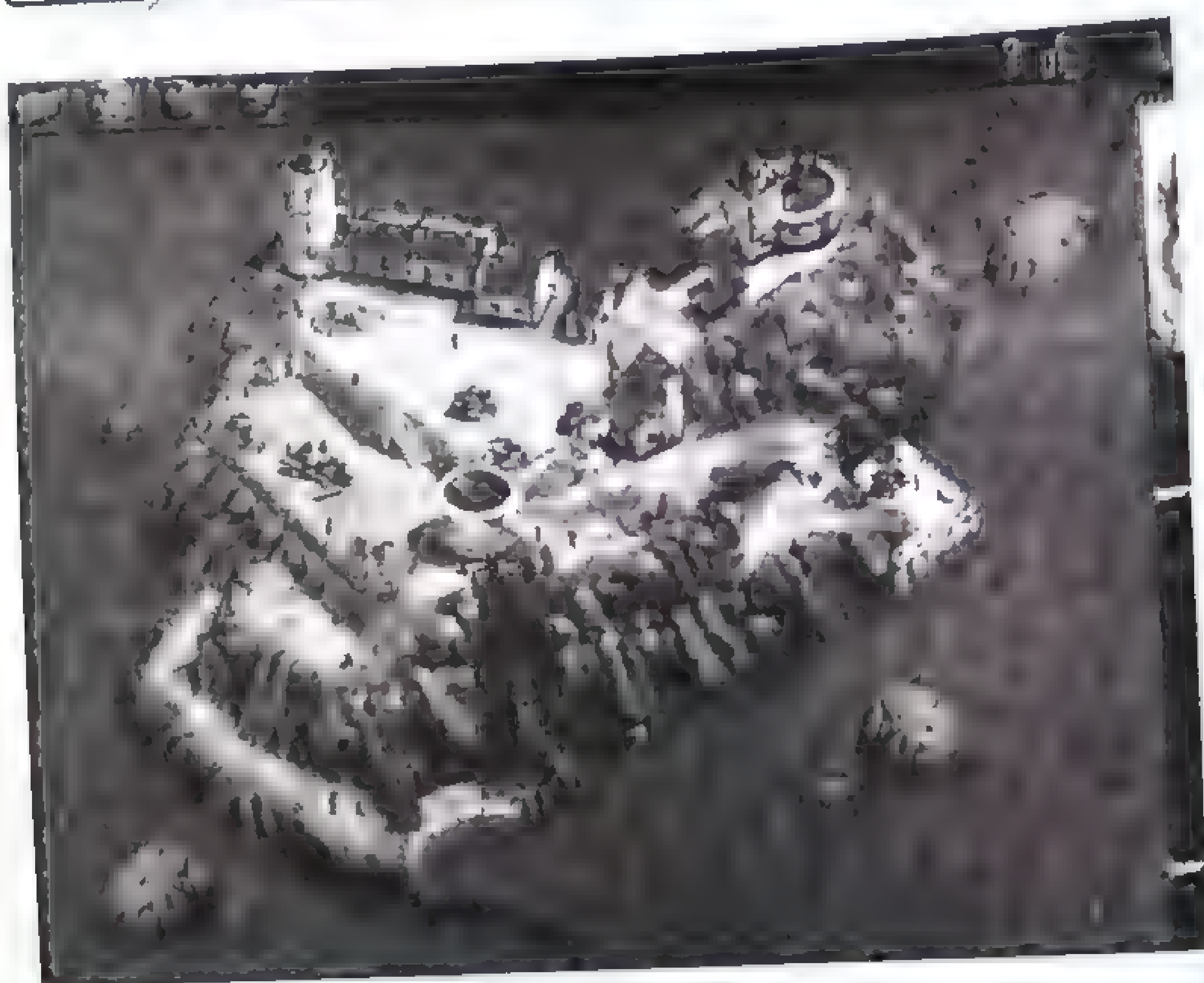
手铐:当一个敌兵昏倒在地、不省人事时,任何一个敢死队员都可以用随身携带的手铐把他锁起来,这样他就只能老老实实地呆在那里而不会再给你制造麻烦了。所以最好的办法就是在打昏了敌兵后马上把他铐住,避免他呼救求援,但要注意隐蔽,以免被巡逻的德军发现。

获取军服:当一个敌兵被打昏或被铐起来失去反抗能力时,敢死队员中的间谍就可以把他的军服脱下来,穿在自己身上伪装成敌兵混入敌人内部。敌兵有不同的等级,间谍也就可以随身保存多件不同等级的军服,根据情况随时换装。

俘虏:每个敢死队员可以控制被打昏或被铐住的敌兵的行动,使其成为处于自己控制下的傀儡。当该敢死队员偷偷着未被其他敌兵发现时,在其视野范围内,可以令受控制的俘虏任意移动,并可以使他靠近其他单独站岗放哨的敌兵,同对方聊天,在一定时间内使对方停止走动,吸引住他的视线,从而方便敢死队员趁此机会进行活动而不被发现。当受控制的俘虏一旦脱离敢死队员的视野监视时,他就会逃跑并会高声叫喊从而拉响警报。

香烟:香烟能够用来引诱敌兵离开他的岗位或正常的巡逻路线。把一包香烟扔到敌兵视野的近视野区域内,敌兵发现后,在能够走动的情况下就会离开岗位来捡取香烟,然后再重新回到原来的位置上去。在这种情况下通过香烟就可以把敌兵引诱到你能够干掉他或打昏他的地点上去。敢死队员身上最初是没有携带香烟的,但是可以从敌兵尸体上找到香烟,当你把鼠标指针移到敌兵死尸上,指针形状变成一包香烟时,这个死尸身上就可以搜到香烟。当绿色贝雷帽铐起一个被打昏的敌兵时,不能自动搜到他身上的香烟,但是可以捡起扔在空地上的香烟。





石头： 敢死队员可以把小石子扔到任意能够够及的地方。如果小石子落地点附近有敌兵的话，他将听到声音警觉地向该处扫视过去，多扔几块石头的话，敌兵就会离开原位过去查看原因。当你用石子掷中敌兵时，他会惊叫着看过来，如果用石头攻击敌兵，最后他就会向石头扔出的地方冲过来。

来复枪： 这件武器比手枪射击得远，能够通过点射远距离干掉敌兵，缺点是开枪时枪声不能消音。它的射程相当远，射击每发子弹间有几秒的时间间隙。如果枪声不会引来麻烦的话，你可以躲藏在掩体后悄悄地一个个地干掉敌兵，每次开枪后一定要注意卧倒以避开敌人视线的搜索。

任务一：捍卫英吉利

目标：炸毁天线、灯塔以及全部5个高射防空炮台。

队员：绿色贝雷帽、狙击手、海军陆战队员、工兵

第一阶段：清除码头安全登陆

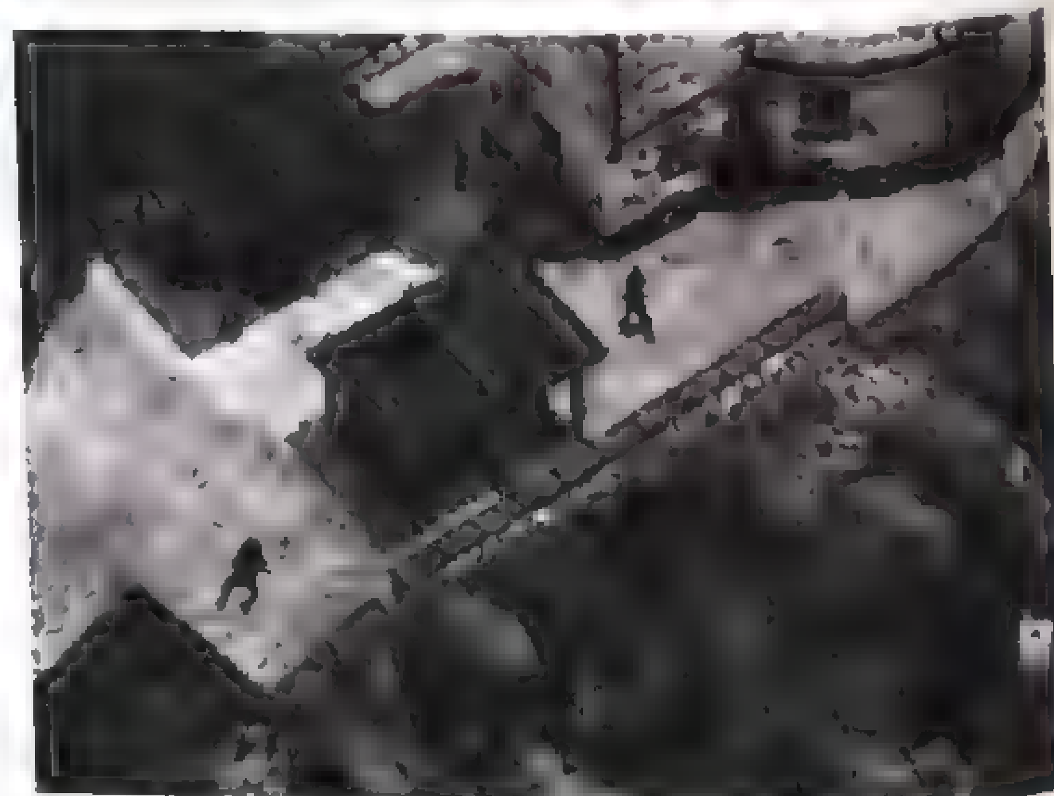
开始时敢死队员们乘坐橡皮筏处于海上，通向两边的水路已被德军布满的鱼雷阻断，前方是驻守德军的孤岛，海岸边高耸陡峭的山崖上，守卫天线的敌兵不停巡视着海面。能够登陆上岸的码头有德军的一个重机枪手、一个固定岗哨和两个流动岗哨在防守。当前首要的任务就是要干掉码头上的敌兵，确保敢死队员顺利登陆

守卫天线的敌兵居高临下，视野范围非常大，这是第一个必须要除去的目标。划动皮筏到西面一点的海面，狙击手枪口冒出轻烟，高崖上的岗哨应声而倒。把皮筏划回原来的地方，海军陆战队员穿上潜水衣跳入水中，只身向码头潜去。

潜到码头的岸梯下，悄悄登上了平台。当站在码头梯口的哨兵眼光扫向山崖，另一个敌兵转身走向起重机的同时，海军陆战队员立刻向梯子旁哨兵西侧扔了块石头，吸引住他的目光，然后迅速从梯子爬上码头，拔出鱼叉枪，抬手干掉重机枪手，快速追向那正朝起重机走去的哨兵，鱼叉枪“叶”地一声轻响，敌哨兵一头栽倒在地，接着迅急回身干掉梯子旁的哨兵，随即沿梯子下到平台上躲好。这时从山上走下来的哨兵已经发现了尸体，并匆匆奔过来查看，在敌哨兵奔到近前正要呼喊报警的同时，海军陆战队员手中的鱼叉枪再次发射，敌兵应声而倒。码头上的守卫清理完毕，海军陆战队员再次潜水回到皮筏，划着皮筏来到码头。敢死队员全部上岸后，海军陆战队员把皮筏放掉气收回背包。敢死队登上码头迅速匍匐下来，并分别搜取敌兵尸体上的香烟。

第二阶段：进入基地大院

绿色贝雷帽悄悄匍匐着爬到小山上，把蜂鸣引诱器放在防空炮台后的山道拐角处，然后躲藏在防空炮台后



面，将香烟扔在对面德军哨兵前方的空地上，哨兵看见后走过去拾香烟。绿色贝雷帽马上打开蜂鸣引诱器，哨兵警觉地跑向响声处。绿色贝雷帽爬行跟上，当离开其他敌兵视野后，迅速起身，一刀将他干掉。狙击手紧接着匍匐潜上小山，狙击镜十字准星罩住了前方四形建筑顶上放哨的敌兵，瞅准其他敌兵视线离开他的刹那间隙，扣动扳机，敌哨兵胸口血柱喷出，翻身倒下。接下来工兵又偷偷潜伏到通往基地大院的台阶旁，在东南侧墙角处设下一个捕猎器，绿色贝雷帽取回蜂鸣器放在他身后兵营门口。所有敢死队员都撤到兵营后躲好，绿色贝雷帽遥控启动蜂鸣器，另一个敌哨兵猛地听到兵营处传来蜂鸣声，端着枪便急急冲冲地寻声搜索过去，“啪”的一声，一脚踩到捕猎器上……

这一片地区就只剩下站在通往基地大院台阶口的一个哨兵了。海军陆战队员爬到他下面借台阶做掩护，工兵把一块石子向他北方扔去，“呼”的一声，正当敌哨兵被这响声惊得回身到处查看之际，海军陆战队员一跃而起，鱼叉枪倏地射出一柄鱼叉将他钉翻在地。几乎同时工兵也快速闪身冲了过去，趁大院里巡逻的哨兵还未发现之际将他的尸体抬了下来，藏在安全的地方。随后工兵又再次返身沿台阶爬进大院，悄悄地躲在一堆木箱后面。巡逻在后面的一个哨兵慢慢从旁边走了过去，绿色贝雷帽立刻悄无声息地爬行尾随而去。等到其他哨兵视线都转开之时，绿色贝雷帽纵身扑上，一记重拳狠狠地击在哨兵头上，在哨兵昏倒的同时用铐住了他并扛起来，然后迅速躲到灯塔下的防空高炮台后面。海军陆战队员也跟着潜伏到那堆木箱后面，悄悄跟上院子里剩下的另一个哨兵。绿色贝雷帽向炮台和灯塔间的空地上扔过去一包香烟，那个哨兵发现后，就直奔香烟走了过去，一直爬行跟在后面的海军陆战队员等他走近炮台后面便迅速用鱼叉枪干掉了他。

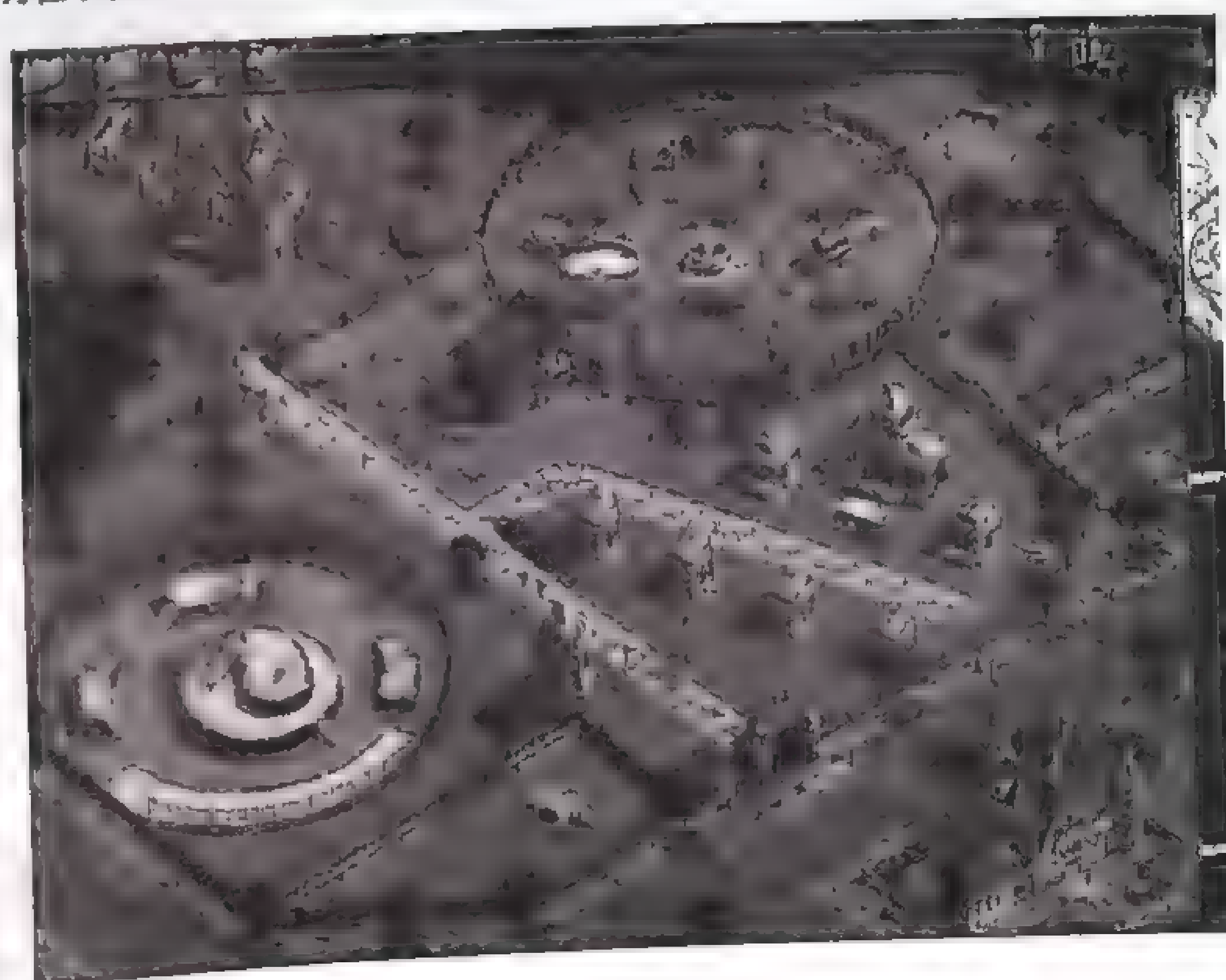
下一个目标是解决守卫在天线处的敌人。海军陆战队员这次要利用被绿色贝雷帽俘获的敌兵作为傀儡来完成任务。他控制着俘虏向天线走去，自己匍匐着跟在后面，将俘虏牢牢地控制在自己的视线范围内，并尽可能地使俘虏同自己保持最大的距离。海军陆战队员控制着俘虏来到天线前右侧的棚屋边，小心地稍稍向左移动身体，使视线恰好能够看到在天线下大门口站岗的哨兵而自己不被发现，接着控制俘虏走过去吸引开岗哨的视线。等另一个巡逻岗哨转身向回走时快速起身跑过去，用鱼叉枪放倒他，干掉那个被俘虏吸引住视线的岗哨后，海军陆战队员又把俘虏铐了起来。敢死队下一步就该在目标处放置炸弹了，工兵迅速在大院内的灯塔与防空炮台间、兵营门口、天线、以及台阶下小院内的兵营和炮台间布下了遥控炸弹。大院内剩下一个炮台暂时不管。

第三阶段：进入低坡下的院子

绿色贝雷帽再次出击，干掉了在低坡下庭院和大院石梯间来回巡逻的敌兵后，匍匐潜伏到低坡下庭院内的木箱堆里，扔出香烟，利用木箱前哨兵去捡烟的机会，跟上去挥刀抹掉他，接着将背对着自已的哨兵也干掉。

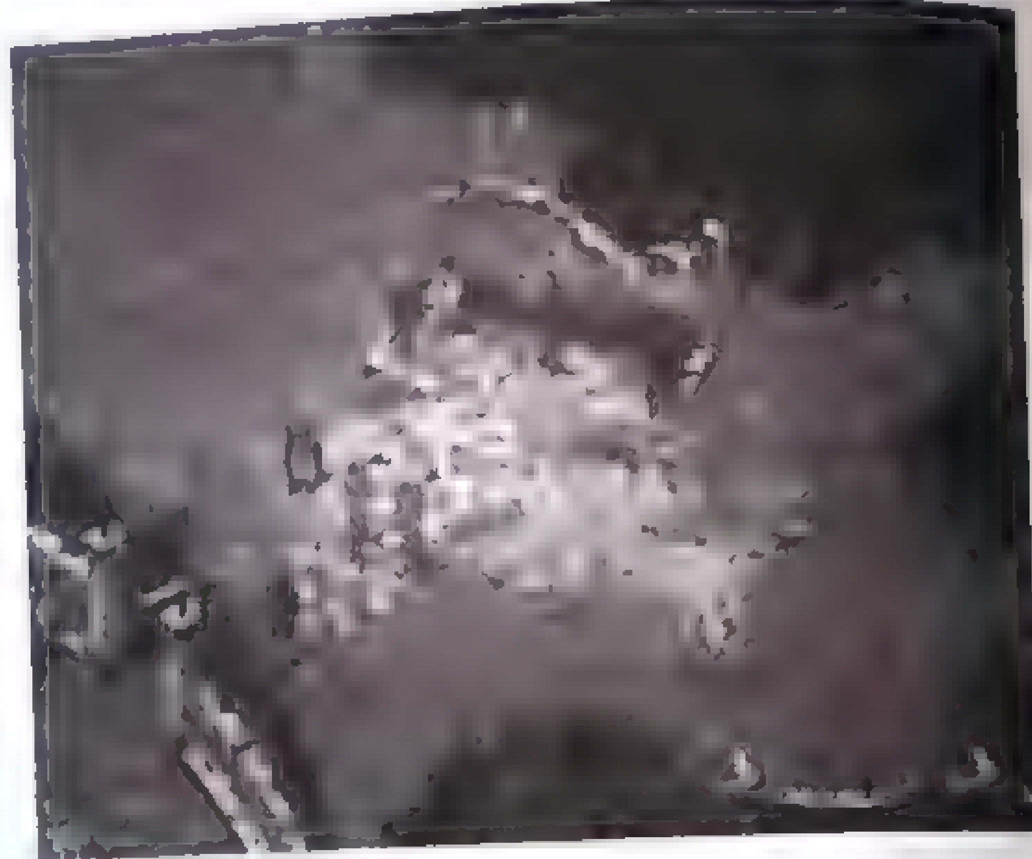
第四阶段：完成任务、顺利撤离

在爆炸开始前，所有敢死队员都撤离到安全地带躲藏好，工兵随即快速连续引爆所有的遥控炸弹，敢死队干掉兵营中的残余士兵，绿色贝雷帽用低坡下的油桶引爆剩下的三个炮台，本次任务全部完成。敢死队撤回码头，海军陆战队员将橡皮筏充好气，队员们登上皮筏，海军陆战队员操纵皮筏沿着小岛南面划过去，狙击手用狙击枪射击水雷，在密布的水雷阵中打开一条缺口。敢死队乘坐的橡皮筏穿过这条安全通道顺利回到接应点。



任务二:生死关头

目标:抵抗组织的首领卓吉萨·斯科普里不幸被擒,要赶在敌人行刑处决前,成功把他营救出来。
队员:绿色贝蕾帽、司机、间谍

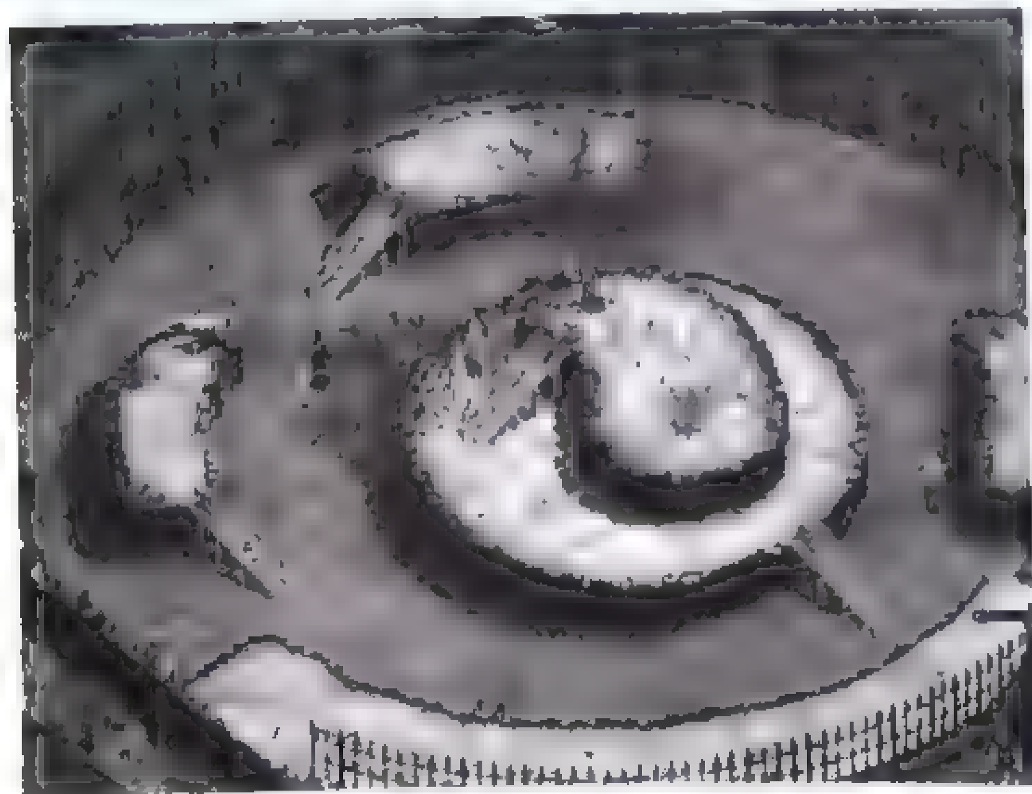


第一阶段:取得德军军服、间谍进行伪装

敢死队员们躲藏在动物园围墙外一个狭小的拐角处,敌人处决抵抗组织首领斯科普里的刑场就设在园内,这里四处都有德军的重兵把守,防范措施十分严密,敢死队一定要争取在最短的时间内进入刑场,把斯科普里营救出来。

绿色贝蕾帽匍匐着潜伏在暗角里,等德军的巡逻队从街上转身走向远处时,悄悄地沿着围墙边爬到街面拐角处,紧紧盯住不远处那个来回走动的敌军哨兵。趁其回身的一刹那跃起冲了过去,挥拳将哨兵打昏,铐牢后马上扛着敌兵撤回敢死队的隐藏点。间谍立刻脱下俘虏的军服换上,伪装成一个巡逻士兵,但这只是一个低级士兵的军服,是瞒不过那些军官的眼睛的,他时刻都要小心自己不被巡逻队的军士发现。

德军巡逻队再次从这里巡逻返回后,伪装成德军士兵的间谍立即穿过大街,跑向东边德军军营,来到在门口站岗的哨兵身旁。间谍并没有急于动手,因为根据敢死队的观察,马上会有一个穿蓝色制服的动物园警卫来到兵营门口。果然,不一会儿,这个警卫出现了,他走到门口仔细巡视了一番,没有什么异常情况,转身便准备回去,间谍一看时机已到,迅速拔出毒针猛地一下扎在哨兵脖子上,哨兵一声不吭地栽倒在地。紧接着便窜到动物园警卫身后,把一块浸着麻醉剂的毛巾捂在了他的脸上,警卫软地便瘫了下去。间谍铐住了警卫,又换上了他的制服,这下他摇身一变,伪装成了动物园警卫,再没有德军能够识破他。



现在间谍可以很方便地行动了,他整了整制服,昂首走到兵营大楼左侧两个哨兵面前,做出一付四处巡察的样子,趁其不备,一一用剧毒注射器干掉他们。兵营附近安全了,绿色贝蕾帽和司机可以转移过来,他们待那组巡逻队回转的机会快速跑到兵营大楼门口,从几个哨兵尸体上搜到香烟,准备进行下一步的行动。

第二阶段:进入动物园

间谍走到动物园大门口,吸引住哨兵的注意力。绿色贝蕾帽躲在兵营大楼左侧苗圃后,当巡逻队转身向东边走去时,马上猫腰跑了过去,穿过大街,来到动物园西墙拐角处躲藏起来。瞅准前面街道上巡逻的哨兵回身之际,绿色贝蕾帽轻轻跑到他后面,左手猛地一把从后面勒住他的脖子,右手匕首"卟"地刺进了他的胸口……间谍看到绿色贝蕾帽已安全地绕了过去,便抬步走进了动物园,穿过街道,来到狮子园后面。这里也有一名德军哨兵,他看到过来的是一名警卫,没有引起丝毫的戒心,当间谍走到他身旁时,他放心地转身走向另一侧,忽然觉得喉头一紧,已被人勒住,刚想呼叫,嘴鼻就被一块湿冷的东西紧捂住了,几丝冰冰的凉气吸入心肺,眼前忽地一黑,脑中天旋地转,就什么都不知道了。间谍随即把这个昏过去的哨兵铐了起来,扛到隐避处放好。理了理弄皱的制服,若无其事地从动物园北门走了出去。北门外有一座兵营,各处都有士兵站岗,间谍的到来没有引起他们的怀疑,间谍充分利用伪装,用剧毒注射器悄无声息一个一个地将他们解决掉,还包括在兵营顶平台上站岗的一个哨兵,不多时,北门外已成为一片安全区域了。

绿色贝蕾帽绕到狮子园外的围墙边,敏捷地攀上了墙,翻过去跳到下面的平台上。园内三头凶猛的狮子,正来回不停地走动着。绿色贝蕾帽看准时机,从平台铁梯上攀到园底平地上,随即以最快的速度向对面墙上的梯子冲过去。群狮看见这突然出现的猎物,发出震耳的咆哮声飞奔着追赶过来,绿色贝蕾帽跑到铁梯前,迅速攀了上去,低头看见下面狂吼着不停向上扑击的恶狮,不禁长长地出了一口气。在墙顶向园内望了望,轻轻翻落院墙,跳到动物园内草地上,匍匐着爬向动物园北门。

间谍回到动物园内,门内右侧围墙边有两个士兵,一个是靠墙站立的固定岗哨,另一个是来回走动的巡逻兵。间谍走向巡逻兵,等他走到远离围墙的木屋边时,上前同他说话吸引住他的视线。绿色贝蕾帽来到北门外兵营旁的树墙南边,将蜂鸣器放置在那里,然后躲藏到兵营北侧,同时打开蜂鸣器。墙内那个固定岗哨听到身后传来蜂鸣声端着枪便绕过围墙冲了过去,间谍紧紧尾随其后,确认无人看见之时便用毒针了结了他,然后把尸体搬到兵营尽头藏好。绿色贝蕾帽回来把蜂鸣器收回包中,返回到动物园内,来到间谍抓获的那个俘虏旁。

第三阶段:营救游击队首领

刑场就设在花园后面,被俘的游击队首领已经被押解到了那里。所剩的时间已经不多了,必须尽快赶过去救人,但是首先就要穿过这个花园,里面设了许多岗哨,还有一个三人的巡逻队,当前的形势十分的严峻。

间谍走进花园使用剧毒注射器先将花园内最北方的两个哨兵干掉,尸体隐藏到土墙后面,再将四轮马车旁的一个单独的岗哨干掉,尸体也藏到土墙后面。绿色贝蕾帽小心地匍匐前进并控制俘虏走近北门旁那个巡逻岗哨,然后让俘虏吸引住巡逻兵的视线。间谍慢慢靠近到花园内最西边的那个岗哨,趁无人注意之时,从背后猛地一下将剧毒注射器扎进他后颈,哨兵咕咚一声倒在密密的灌木丛后,没有人会发现他了。间谍又若无其事地走出花园,来到被俘虏吸引住视线的巡逻兵身后,在其他敌兵视线从这里移开之时,迅速用毒针干掉他并即刻把尸体搬出了北门。绿色贝蕾帽控制俘虏回到北门的小屋旁,重新将他铐在那里,然后又回到花园南侧的兵营木屋前,放下蜂鸣器,自己躲到大门外的围墙后面,打开蜂鸣器开关。花园门口的一个哨兵跑到蜂鸣器旁查看,间谍等他一走出其他哨兵的视线便干掉了他,尸体立刻移出北门藏好。随后间谍返回来,趁人不注意时干掉花园门口的另一个哨兵,再走到附近丢弃的四轮马车旁,同样方法干掉另一个哨兵。然后走向在花园外栏杆旁巡逻的哨兵,把他以及花园外东北方的哨兵全都干掉,行动时,间谍做得极为小心,在没有任何敌兵发现的情况下一一将敌人解决掉。

最后间谍回到花园里,走到最后两名游动岗哨身旁。当巡逻兵从这里离开后,间谍立即抽出毒针扎在第一个哨兵后心,不待尸体倒下,已纵身跃到另一个哨兵身侧,猛地又将毒针刺入他的身体,敌兵一阵抽搐,慢慢倒下,间谍已收好毒针,飞奔迎向从花园远端走过来的巡逻队,马上将他们的视线吸引到另一侧。绿色贝蕾帽闪身进了花园,很快便将两具尸体搬走藏好,接着返回来穿过花园,冲进刑场,行刑队的士兵已抬枪瞄准了斯科普里。真是千钧一发的时刻,绿色贝蕾帽立刻纵身窜到行刑队身后,身形晃动,手中匕首急刺而出,三名行刑士兵手指刚搭上扳机便觉后心一阵刺痛,纷纷栽倒在地。斯科普里见此情形,惊喜交加,赶紧按绿色贝蕾帽的命令悄悄奔出北门躲在兵营旁,等待敢死队一同撤离。绿色贝蕾帽迅速将所有尸体清理藏好,然后也潜出了花园。

第四阶段:撤离

间谍也从花园中撤了出来,来到动物园大门口,吸引住巡逻队的注意,绿色贝蕾帽悄悄潜伏过去将重机枪手干掉并搬走尸体。然后匍匐爬进动物园正门左侧有一头死象的院内,将蜂鸣器紧靠东面墙边放好,打开蜂鸣器并躲到死象尸体后面。墙外哨兵听到有动静跑了进来,绿色贝蕾帽等他一走过死象便跃起扑了过去,匕首划出一道弧线狠狠刺进敌兵后心。紧接着他又匍匐着爬出来,绕到大门口的士兵身后,等哨兵刚一回身便冲起干掉他,尸体搬到隐避处藏好。

等到动物园外大街上的巡逻队走向远处时,躲在兵营大楼后的司机穿过大街跑进动物园,同绿色贝蕾帽一起跑到卡车后伏下。等花园里的巡逻队走过后,两人进入卡车,司机驾车从北大门驶了出去。接游戏队首领上了车,间谍待其他队员一切都办妥后离开了那队巡逻兵,奔出北大门,上了卡车,敢死队完成了任务,驾车顺利离开了这里。

任务三:从天而降

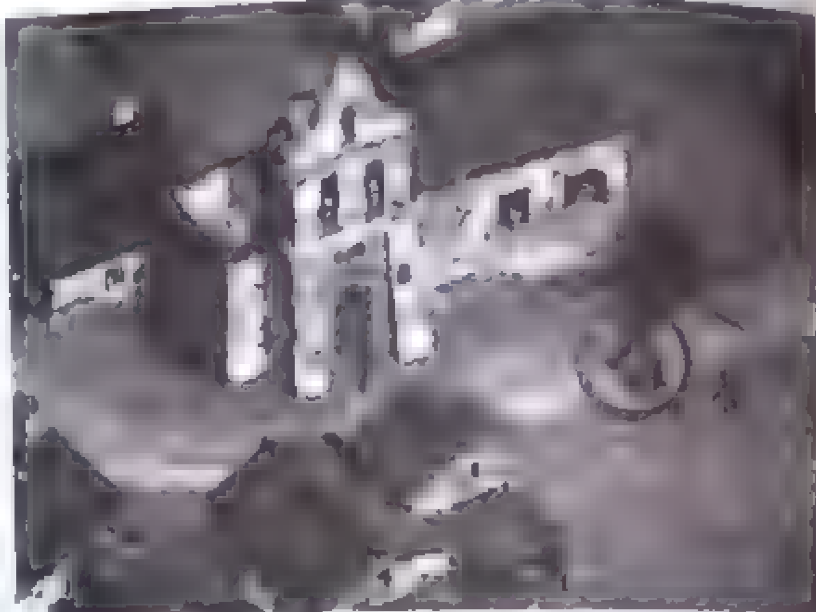
目标:获取 HS293 炸弹的导航系统,离开德军营地
队员:绿色贝雷帽、狙击手、司机

第一阶段:抵达河岸

整个村庄里布满了德国人的岗哨，巡逻队来回不停地巡视着。敢死队被迫藏身在村内的教堂中,要窃取的导航系统就在村外河对岸的德军营地中。因此首先要清理掉村庄里的敌兵,敢死队才能安全地离开教堂,下一步的任务才能得以顺利实施

教堂外一名德军岗哨正在来回走动，一阵脚步声由远而近,敌人的一组巡逻队又走了过来,绕行一圈后又开始往回巡视。教堂外的岗哨此时也正好转过了身走向另一边,绿色贝雷帽闪身冲出教堂,迅速干掉哨兵,接着便将尸体搬到教堂外东北方的角落藏了起来。与此同时,德军巡逻队巡视回来了,绿色贝雷帽只好藏在那里,待他们走后立刻猫腰弓身窜到教堂南方的木屋旁，一个哨兵端着枪走到木屋边,看了看,又转身准备向西走,绿色贝雷帽悄悄向他西侧扔去一块石头，趁哨兵一愣的同时冲过去一刀便解决了他,随即把尸体搬走藏好,自已也暂时躲藏在角落中。

巡逻队又一次来到教堂前,走向前方的空地。狙击手看到最后一名巡逻兵走过教堂门口，立刻从门中一跃而出,凝神、端枪、瞄准,十字准星迅速罩住了排成一条直线的巡逻队的最后一人，手指扣动，敌兵后心绽出一股血花，身体向前仆倒，狙击手枪口微移，准星调整,连续射击,整组巡逻队自最后一人起相续中弹,纷纷翻倒。狙击手以极快的身手,瞬息之间便撂倒了全部巡逻队,令敌兵丝毫来不及示警



绿色贝雷帽很快便清理了场地，处理完了全部尸体。对于在教堂左侧和岸边木屋旁的哨兵已很好解决，利用从尸体身上搜到的香烟,引诱哨兵落入圈套,再搬走尸体。

现在该清理北方河岸边的敌人了，绿色贝雷帽利用蜂鸣器将河堤边岗楼梯子下的哨兵诱过来干掉。然后沿梯子悄悄下到河堤边的岗楼上。匍匐在哨兵身后，等其他敌兵视线移开时抽刀将他干掉，并立刻伏身下来躲好，接着沿梯子下到河岸边。利用香烟将剩下的两个哨兵引诱开原位并干掉

第二阶段:进入河对岸德军营地

绿色贝雷帽沿河中浅滩匍匐过河到达对岸德军营地,藏身到河岸东边帐篷后的阴影里。附近的三个哨兵很轻松地就被他用蜂鸣器、香烟一一诱过来干掉了,尸体都藏在河东岸的角落里。绿色贝雷帽做完这一切后,贴着营地右侧爬过两个帐篷来到一处空地,左方帐篷中央的空地上有一架飞机,要取得的炸弹导航系统就在飞机上,一个敌兵在飞机附近来回巡视。身前不远处古建筑废墟的石柱旁有一个哨兵,绿色贝雷帽将蜂鸣器放在废墟东边岩石后,打开蜂鸣器,哨兵警觉地走向岩石后，绿色贝雷帽绕着岩石躲开敌兵的视线来到他身后,跃起一刀刺下……然后故意把尸体放在看守飞机的哨兵能够发现的地方,果然那哨兵奔了过来,绿色贝雷帽绕到他身后起身又是一刀,尸体很快搬走隐藏起来。





狙击手接着也涉过河滩潜伏了过来，匍匐到岸边帐篷旁的岩石旁。远距离瞄准，一枪将古建筑遗迹顶上的哨兵击毙。除去了这个最大的威胁，绿色贝雷帽的暗杀行动再没有什么阻碍了，他身手敏捷、神出鬼没地出没于敌军营地里，巧妙地避过巡逻队，将低岸地区营地中的敌兵和通往高坡地楼梯处的哨兵全部干掉，尸体全都一一藏好。

第三阶段:进入高坡处德军营地

绿色贝雷帽攀上古建筑废墟东部的悬崖，潜伏到高坡处的德军营地，逐一将包括桥头重机枪手在内的所有敌兵干掉。然后将通往低岸处古建筑废墟中的哨兵解决掉。接下来狙击手避过巡逻队，摸过来同绿色贝雷帽汇合到一起参与行动，他匍匐爬到营地北方，用狙击枪将河对岸的哨兵干掉。最后只剩下守在桥头的两个哨兵了，绿色贝雷帽爬到他们身后，趁这两个哨兵视线分开的一刹那，突然跃起刺杀掉一个敌兵，在电光石火之间迅急飞扑向另一个哨兵，在他的头尚不及转回之前用匕首抹开了他的咽喉。所有的障碍都清除了，绿色贝雷帽返回低岸营地，从飞机上卸下导航系统，躲过巡逻队回到高坡处营地。司机从教堂中出来，驾驶上停在村庄外的卡车，驶过河上的大桥到对面营地中接到狙击手、绿色贝雷帽和导航系统，沿着通往北方的公路凯旋归去。

任务四:雷神之棰

目标:摧毁轨载火炮和装甲列车。
队员:绿色贝雷帽、狙击手、工兵

第一阶段:行动开始

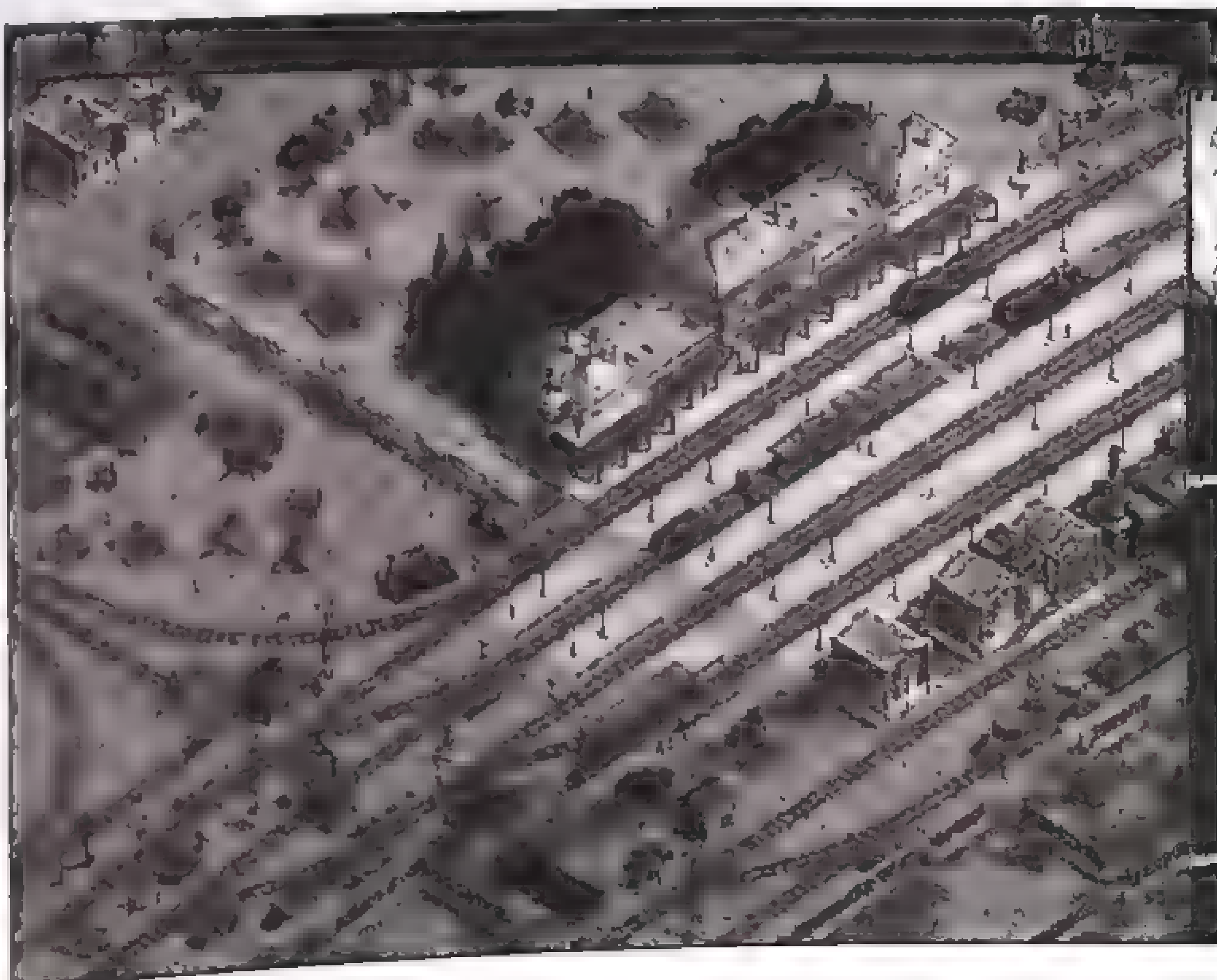
敢死队藏身在纵横交错的铁轨旁一堵残墙之后，这是一个很大的铁道中心，有许多条铁轨交通线延伸到遥远的地方，敌人的装甲列车和轨载火炮就停在远处的火车站台里。德军在这里布下了重兵防守,四处都有岗哨,一队队的德军巡逻队不停地到处进行巡逻。

敢死队藏身的残墙外东侧的三名哨兵是行动开始必须要解决的，绿色贝雷帽利用蜂鸣器、香烟很轻松地就一一干掉了他们,并将尸体藏到残墙内。

第二阶段:深入敌营

绿色贝雷帽小心地匍匐爬向东侧的砖墙，在围墙内的拐角中有一名德军哨兵，他是下一个目标。绿色贝雷帽躲在围墙左边的两捆粗电缆后，当巡逻队从围墙里出来向北方走去时，迅速来到围墙缺口处，将一包香烟扔进墙内哨兵的视线里，等哨兵走过来拾起香烟准备回到原位时，快速冲到哨兵背后一刀将他干掉，尸体马上搬到电缆堆后面藏好。当巡逻队再次从这里经过后，绿色贝雷帽又回到围墙内，在墙内中心处放好蜂鸣器，用香烟引诱东边的一个哨兵过来,自已躲到北墙外,当哨兵走近时,遥控蜂鸣器鸣叫，敌兵被诱进围墙里查看，绿色贝雷帽趁机一刀结果了他,关闭蜂鸣器并将尸体搬到电缆堆后藏好。如法炮制,巡逻队再兜了个圈回来时，东侧的另一名敌兵的尸体也早被堆在电缆堆后面了。

第三阶段:装甲列车





接下来的任务非常的艰难，需要十分机警。绿色贝雷帽要潜入最东边的砖墙内，但行进的途中有两组巡逻队来回进行巡视。靠近砖墙处有一名流动的德军岗哨，站台处还有一名哨兵要巡视经过，稍有疏忽就会被敌人发现。他极为敏捷和小心地先潜入砖墙西侧的小屋中，等两队巡逻兵都走开后，快速匍匐着避开哨兵的视线躲入砖墙内，接着从墙内爬行向装甲列车的方向。在列车旁的墙边有一个岗哨。绿色贝雷帽等所有敌兵的视线都移开时，迅速向这哨兵后面扔去一包香烟，在装甲列车头部的哨兵走过来发现香烟，欣喜地走过去捡。时机稍纵即逝。绿色贝雷帽在他拾烟后回身的同时快速冲了上去，一刀结果了性命，随即拔刀将墙边岗哨也捅翻在地，然后以极麻利的动作在最短的时间里将两具尸体移到墙内侧，避免被列车尾部的哨兵发现，最后将尸体移到墙内废料堆后藏好。

对于守卫在装甲列车另一侧的两名哨兵，绿色贝雷帽很快就用蜂鸣器和香烟把他们诱到了死亡陷井中。装甲列车旁的巡逻队离开后，绿色贝雷帽躲到车箱后面，等车尾处那个单独的岗哨回身时，摸到他身后又是一刀，然后把尸体搬走藏好。这片区域基本清理干净了，工兵和狙击手相续躲过沿途的巡逻队来到了这里。

现在必须要将巡逻在这一地区的巡逻队除去。当他们巡逻完这里转身离开之时，狙击手闪身站了出来，一抬手，狙击枪稳稳地瞄准了敌兵，神枪快速连发，装了消声器的狙击枪发出“叶叶”的微声，从最后一个到最前面的巡逻兵全部中弹，没有来得及发出任何声音便如骨牌般依次倒下。敢死队接着开始安装炸弹，工兵将两枚遥控炸弹分别放在两辆装甲列车里，绿色贝雷帽又搬来两个油桶靠在炸弹旁边，以增加爆炸威力。

第四阶段：摧毁轨载火炮

这里的炸弹安装好后，敢死队下一个目标是摧毁停在车站里的轨载火炮，绕过装甲列车旁的房屋前面就是站台了。运载火炮弹药的列车就在远处。前方铁轨旁的空地上有一个哨兵来回走动着，工兵将一包香烟扔在哨兵视野可及的地方，并在香烟前设下捕猎器，随后躲藏起来，哨兵走过去拾香烟，一脚踏到捕猎器上便糊里糊涂地送了命。绿色贝雷帽很快就把尸体藏了起来。对面兵营屋顶上站岗的哨兵监视着敢死队必经的这一地区，狙击手匍匐着爬到空地上的电缆堆后，观察到没有敌人注意之时，抬手一枪，屋顶上的哨兵仰身便倒了下去。可以前进了，三名敢死队员避过巡逻队，躲过沿途的哨兵，匍匐爬行过去，绕过兵营，躲到了最北边的小屋里。小屋对面的一个哨兵靠墙来回巡视着，工兵待其转身走向另一方时，迅速在他行进路线最北方扔下一包香烟，并快速在香烟前设下捕猎器然后返身躲起来。哨兵在去捡香烟时又送掉了性命，倒下的地方正好没人能够发现。狙击手又迅速爬到墙边，悄悄贴着墙移向站台，瞄准在车站房顶边沿走动的哨兵，趁无人注意时一枪将他干掉。

车站东北角已被敢死队清理安全了，绿色贝雷帽又悄悄爬到站台上的重机枪手身后，迅速将他解决掉并搬



走尸体。然后绿色贝雷帽又大显身手，将车站前站岗的哨兵一一全部干掉，完成后躲到车站前停靠的列车头旁边，狙击手也潜伏到这里等待。工兵此刻便开始忙于在轨载火炮上安置炸弹了，他十分小心地爬上两个列车头间的月台，躲过其他月台以及屋顶上哨兵的注意，在运送轨载火炮列车的前后弹药库处各安置一枚炸弹，炸弹装好后，他立即回到队友身边，躲在列车头后面，接着快速遥控引爆所有安装的炸弹。车站四处爆炸声震天，大地也为之抖动，烈焰熊熊，德军的装甲列车和轨载火炮都化作碎片飞上了天。敢死队员钻进站台上剩下的列车机头中，汽笛一声鸣，列车载着敢死队安全地驶离车站！

[未完待续……]

编辑/游骑兵



完全攻略指南下篇——

魔法门英雄无敌Ⅲ

■文/天骄创作室

邪恶战役之二

场景之一：A Gryphon's Heart

任务目标：在三个月之内，把宝物“压迫之精神”带回到Stonecastle城

奖励(任选)：1. 获得“死亡波纹”卷轴；

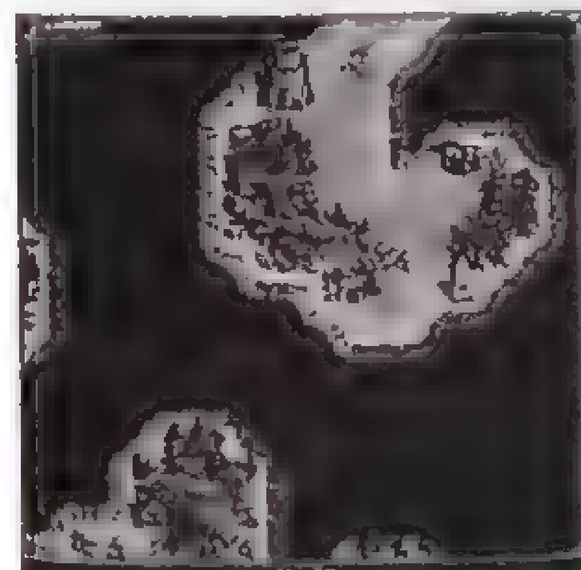
2. 获得一个黑骑士；

3. 使你的城镇获得一个“骷髅转换器”

初始城堡：墓地城

初始资源：20单位木材、10单位水银、20单位矿石、10单位硫磺、10单位水晶、10单位宝石、20000单位黄金

作战提示：你必须在三个月之内，找到宝物“压迫之精神”，并回到tonecastle城以完成复活魔法，使国王Gryphonheart获得新生。在游戏中，带上“死亡波纹”卷轴或让一个黑骑士加入到你的队伍中，将使你在战斗中占据有利的地位。Stonecastle城位于地图的中央，在你墓地城的南面。尽管地图很小，但在前往Stonecastle城的路上布满了兵营。毋须担心，那些兵营中只有一些很容易对付的长枪兵和弓箭手。地图上有三个占卜者的小屋，只有当你拜访了全部的三个占卜者的小屋，你才能得知“压迫之精神”的下落。第一个占卜者小屋就紧邻你的城镇，第二个占卜者小屋位于地下世界中，而第三个占卜者小屋则在地图对角线的顶端。找到“压迫之精神”后，立刻率领大军攻占tonecastle，完成你的使命。



场景之二：Season of Harvest

任务目标：在三个月之内产生出2500名的骷髅兵。

奖励(任选)：1. 获得一个“巫术放大器”；

2. 获得一个“地下墓穴”；

3. 获得一个“吸血鬼外套”

初始城堡：墓地城



初始资源：20单位木材、10单位水银、20单位矿石、10单位硫磺、10单位水晶、10单位宝石、20000单位黄金

作战提示：建议你在游戏开始的时候带上“巫术放大器”，因为它能使你在进入游戏后不久就能生产出“吸血伯爵”了。本任务地图中不存在地下世界，你在游戏中的初始位置是在地图最东北面的一个岛屿上，乘上停泊在你城镇边的船只，渡河来到大陆上。杀死在你英雄附近游荡的一些怪物能提升你英雄的经验点数。在这张地图上，有两个相当有用的宝物，你能把它们带入下一个任务中去。在地图的西面，找到一所监狱，释放出英雄Sandro，他将成为你完成任务得力的干将。在此任务中，你无须花费过多的精力去“攻城掠地”，你只需生产出2500名的骷髅兵即可。除了从城镇中生产出骷髅兵外，你还可以多招募一些其它“廉价”的怪物，通过“骷髅转换器”把他们转换成为骷髅兵。在战斗中，不要使用那些骷髅兵，因为对你而言，它们是非常“珍贵”的。

场景之三：Corporeal Punishment

任务目标：击败死亡骑士Mot

奖励(任选)：1. 获得“死亡尖旗”；

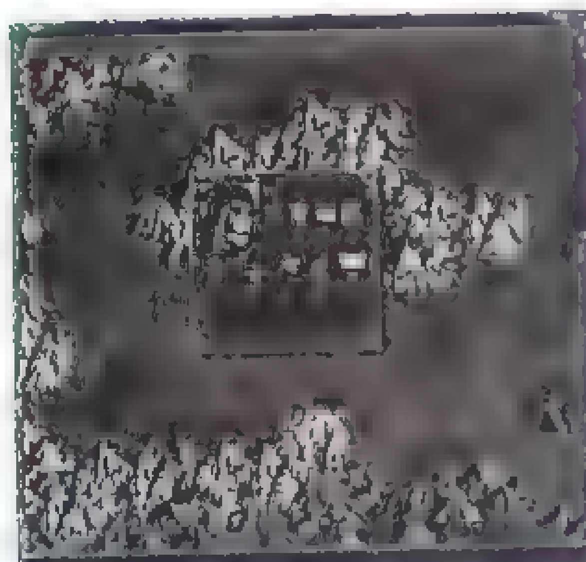
2. 获得“大地保护术”卷轴；

3. 获得25个僵尸

初始城堡：墓地城

初始资源：20单位木材、10单位水银、20单位矿石、10单位硫磺、10单位水晶、10单位宝石、20000单位黄金

作战提示：在任务中，你必须杀死Mot，他藏身于地图东南面的



一个墓地城中。对你而言，在游戏最初阶段获得25个僵尸要比其它两样东西有用得多。在前往Mot所在的墓地城的途中，你将遭遇一些兵营在战斗中，尽量避免那些神圣魔法对你的亡灵部队所造成的额外伤害。通过位于地图东北角的入口处，你可以来到资源丰富的地下世界（我个人认为这完全没有必要）。在任务中，你需要建一个船坞来造船以满足部队渡河的需要。Mot是一个不太好对付的家伙，拥有2点的攻击力、5点的防御力、4点力量和3点知识。不要急于攻打Mot的城堡，等他出来采集资源的时候再进行攻击(比一比谁的亡灵部队厉害).

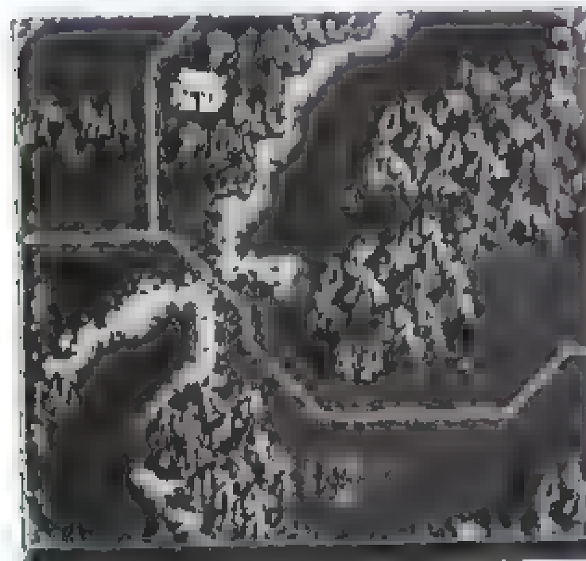
场景之四：From Day to Night

任务目标：夺取所有的城镇并击溃全部的敌人英雄们

奖励(任选)：1.“死亡波纹”卷轴；

2.“殉难者”之靴（使你手下亡灵部队增加15%巫术技能）；

3. 获得3条幽灵龙



初始城堡：三个墓地城

初始资源：20单位木材、10单位水银、20单位矿石、10单位硫磺、10单位水晶、10单位宝石、20000单位黄金

作战提示：这是一个相当艰苦的战役，你要做好与敌人进行长时间拉锯战的准备。游戏中要记住“逢敌便杀，遇城就抢”，在游戏的一开始带上三条幽灵龙将使你在游戏的初期能够立于不败之地。你只要沿着连接你城镇的道路行进，你就能找到地图上所有城镇所在的位置。建议你以最快的速度找到敌人，趁他们羽翼还未丰满之际便发起攻击，夺取他们的城镇。在战斗中，要注意加强对矿产资源的控制，给敌人来一个“焦土政策”。本任务中，地下世界简直就象一个“阿里巴巴的山洞”——到处是蕴藏量极为丰富的矿产资源、各种不同类型的神圣宝物和随处可见的宝箱。派一两个英雄到地下世界去好好“捞一票”。

正义战役之二

场景之一：Steadwick's Liberation

任务目标：夺回城镇Steadwick

奖励(任选)：1. 获得10000单位黄金；

2. 获得2个大天使；

3. 获得2个泰坦巨人

初始城堡：一个城堡城和一个塔楼城

初始资源：20单位木材、10单位水银、20单位矿石、10单位硫磺、10单位水晶、10单位宝石、20000单位黄金

作战提示：“速度”在本任务中显得至关重要，越早发起攻击，你遭到的抵抗就越小。在游戏的开始阶段就带上两个大天使或两个泰坦巨人，将使你获得更强的移动力和更高的攻击能力。一开始，先带兵朝东面进军，之后再挥师北进，并且攻占沿途的一些城镇（此时敌人根本无力抵抗）。在这个过程中，尽量夺取一些矿产资源和扫清地图上所见的一些怪物。通往Steadwick的路已经被阻断了，你只有绕道于地下世界才能来到你的目的地。地面上有两个地下世界的入口，其中一个离你较近的入口位于地图的东面，就在东南方的城堡城的边上。不过，这个入口处由一些黑龙把守着，如果你自认为实力够强的话，那你尽管前往；如果你想避开那些黑龙的话，在地图的最北面还有一个地下世界的入口处，那儿却无人看守。在前往Steadwick的途中，遇见敌人的城镇就要攻打，使敌人的城镇无法得到很好的发展（那儿生产出强力作战单位非常令人头疼）。在游戏地图的西北方，有一座恶魔守卫着的监狱，干掉那些恶魔，释放出一个英雄——Kendal将军，尽管他没有任何作战部队，但Kendal各方面的能力都很强大，是一员不可多得的猛将。来到地下世界后，通往Steadwick的出口处就在地图的西面。先攻占两座地下城，再多生产一些攻城部队，等蓄积了足够的力量后，在将军Kendal的带领下一举攻克Steadwick。

场景之二：Deal with the Devil

任务目标：夺取城镇Kleesive

奖励(任选)：1. 获得“防火术”卷轴；

2. 获得“冷冻射线”卷轴；

3. 获得“神射术”卷轴

初始城堡：两个城堡城，一个壁垒城

初始资源：20单位木材、10单位水银、20单位矿石、10单位硫磺、10单位水晶、10单位宝石、20000单位黄金

作战提示：情况非常紧急，你必须不惜一切代价营救出，被关押

读 者 问 卷 调 查

1999·06



您的参与是对我们最大的支持

个 人 资 料

姓名________ 年龄________ 性别________

地址________________________________

________________________ 邮编________

读 者 评 刊

1. 本期您最欣赏的文章：________________
2. 本期您最不欣赏的文章：________________
3. 本期您最喜欢的彩页：________________
4. 您最喜欢的3个栏目(不限本期)：

________，________，________

5. 您最不喜欢的3个栏目(不限本期)：

________，________，________

点 将 榜 投 票

您最喜爱的游戏：1. ________________

2. ________________

3. ________________

4. ________________

镜 花 园 投 票

您认为本期最佳作品是：________________

游 戏 点 评

游戏名称：________________________

点评内容：________________________

____

____

____

留 言 板

____

____

____

广 告 意 见 征 答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

□品牌机 □硬件 □外设 □应用软件

□多媒体软件 □游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举1个)：

①游戏类：________________

②应用软件类：________________

③多媒体软件类：________________

④硬件及外设类：________________

3. 本期您最欣赏的广告是：________________

4. 有话要说：________________

____

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：

100037 北京813信箱《问卷调查》收

本刊读者服务部 ★暑期特惠★

特别推荐：地球 2140　30 元/套

邮费 5 元/套

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
最新游戏		电子世界		[illegible]	130	特价精品	
[illegible]	105	[illegible]	140	[illegible]	100	[illegible] II	60
[illegible]特种部队*	120	[illegible]	90	[illegible](中文版)	150	[illegible] II	60
生化危机 2*	110	[illegible](中文版)	120	[illegible]	100	[illegible]	60
[illegible]	120	[illegible]	119	[illegible] II	96	[illegible] II	50
[illegible]	50	[illegible] II	150	[illegible]*	120	[illegible] II	40
[illegible] 2	90	[illegible]	60	[illegible]*	96	[illegible] II	60
装甲雄师 2	140	[illegible]*	135	[illegible]	140	[illegible]	19
[illegible]天下	80	[illegible] 3000(中文版)	150	[illegible] 3	[illegible]	[illegible]	19
F16VS 米格 29(2 合 1)	160	银河飞将 IV(6CD)	98	[illegible] 98*	130	[illegible]	19
[illegible]	65	[illegible](中文版)	100	[illegible]*	102	机甲猎人	19
盟军敢死队之使命[illegible]	50	[illegible]	119	[illegible] 2	110	[illegible]	19
新世纪[illegible]	120	银河飞将 V(中文版)	190	[illegible](中文版)*	136	[illegible]	19
幻想水浒传＋软件[illegible]	25	[illegible](中文版)	127	[illegible] II	90	[illegible]	19
[illegible]＋软件[illegible]	25	[illegible]	130	情人节*	88	[illegible]	19
守护者之剑外传＋软件[illegible]	25	[illegible] II	160	[illegible]	95	[illegible]	19
[illegible]	62	[illegible] III	127	[illegible] III*	90	[illegible]	19
智冠		[illegible] I	140	[illegible] II*	88	[illegible]	19
风云	60	[illegible](中文版)	75	[illegible] IV	100	[illegible]	19
风色幻想	55	98'世界杯决战法[illegible]	120	[illegible]	120	[illegible]	19
战国美少女*	60	NBA98	120	[illegible]	25	新世纪兴亡史	30
[illegible]总司令	60	FIFA98	119	工具类		[illegible]小英雄	30
时空道标	60	NBA99*	120	VRV 杀毒套装(特价)*	100	[illegible]	30
幻世录	60	FIFA99*	119	KV300*	150	世界足球 98	30
决战中国象棋	60	摩托英豪 II*	119	[illegible]杀毒软件*	150	光明战史	30
[illegible]飞传	49	摩托世界锦标赛	130	[illegible] III	28	97 赛车	40
欢乐大航海	60	F15	150	[illegible](简体版)	150	隐秘行动	50
三国群英 II	55	UBI(育碧)		[illegible]	140	魔法门之英雄无敌 II	95
神奇传说	60	世界足球经理	118	[illegible]	120	[illegible]	30
金庸群侠传	60	魔法门之—英雄无敌 III	120	[illegible]	120	[illegible]神猫	50
乌龙院	60	玩具兵大战 II	118	电脑[illegible]	120	魔神战记	60
神雕侠侣(95 版)	60	[illegible] II－钢甲叛乱	120	东方不败	80	边缘战区	60
超时空英雄传说 II	60	[illegible] II	120	东方快车 2000	48	象棋水浒传	70
[illegible]	60	[illegible] 2	110	畅通无阻	120	海底世界	30
校园水浒传	60	新天地互动多媒体		金山词霸 III*	48	[illegible]	40
魔法军团	60	古墓丽影 II	118	游戏修改大师*	98	时空游侠	50
天龙八部	60	古墓丽影 III	118	[illegible]花宝典	18	猎杀潜航	30
恐龙动物园	49	盟军敢死队(中文)	118	杏花宝典	18	红线飙车	30
[illegible]	49	银翼杀手	158	桂花宝典	18	极速天龙	40
深入地心	60	[illegible] II	158	[illegible]花宝典	18	诺瓦风暴	50
[illegible]幽灵箭	80	沙丘 2000	130	樱花宝典	18	极道枭雄 I	30
北方密使*	80	神话－堕落之神	110	98 增刊	19	[illegible]飞车 II	30
三国演义 II	80	其它		游戏之王*	28	[illegible]	30
刘备传	80	古文明霸王传	78	鼠标	30	[illegible]	30
少女魔法师(I、II)	80	装甲指挥官	118	手柄	40	[illegible]反击战(双 CD)	40
						极道枭雄 II	30
五合一：魔法门 VI＋心跳回忆＋美少女梦工厂 III＋生死之间 II＋东方不败							188 元

正版"100"——5 张光盘 100 元，邮费 10 元

科学普及出版社

新世纪科普热点丛书

书名	定价
复制生命—人类与克隆	21.00 元
数字化潮—数字化与人类未来	18.00 元
人机争霸—电脑的世界	26.00 元
流光铁甲—高科技与现代武器	24.00 元
攀越颠峰—高科技与体育	18.00 元
梦幻视野—高科技与影视	16.00 元
星际探秘—高科技与宇宙	16.00 元
网络社会—点与线的生存	20.00 元
厄尔尼诺—来自天道的警告	19.00 元
战神魔力—高科技与现代战争	23.00 元
知识魔法—高科技与知识经济	21.00 元
跨越时空—高科技与现代交通	18.00 元

总提要：

20 世纪是人类驾驭科技的能量、与千川的梦幻年代，人类的了中第一次有了撬起地球的杠杆。生命科学的最新进展，计算机产业的突飞猛进，数字化通信的无限延展，人类登上月球，开发宇宙的伟大进程，以及现代战神的流光铁甲，林林风采，一切都来自于集结着人类物质与精神能量的高科技，来自 20 世纪人类无休止的探索与创造。在一个高科技君临天下的时代，在一个新智慧群龙共起的社会，让我们共同关注科学的现在和未来。

地　址：北京海淀白石桥路 32 号科学普及出版社发行部　邮编：100081

电　话：62179148、62173865 62178877－4116

邮购地址：北京市 813 信箱　捷径电脑公司　邮编：100037

电脑教育类	
实战——COREL DRAW	学通言之 Borland C＋＋5.0
实战——电脑 DIY	学通言之 Borland C＋＋Builder3.0
电脑纵横	学通言之 Visual Basic5.0
基于《Windows NT》的网络技术	学通言之 Borland Delphi3.0
实战——AUTO CAD	疯狂英语
98 最新完全电脑手册	大嘴英语
仙人指路——上网指导	办公室商业英语
Visual FoxPro3.0 从入门到精通	疯狂英语精华版
实战 VB5.0	INTERNET 网络免费地址及工具
多媒体电脑从入门到精通	软件学校—WORD97
轻轻松松学中文 Word97	WIN98 明通
Internet 轻松上网教程	用多媒体学 WIN95
计算机操作与上机指导	Freehand7.0 设计宝典
轻轻松松学 EXCEL97	软件学校—EXCEL97 教室
实战 Animator Pro	跟我学—电脑基础知识
JAVA 小程序设计从入门到精通	热门软件电脑视野 1.3
教你学 JAVA	热门软件电脑视野 1.4
WindowsNT4.0 速成教程	计算机等级考试(Foxbase＋程序设计)
用多媒体学 Power Builder	Animator 动画特技精解
用多媒体学 Visual J＋＋	儿童教育类
全国计算机等级考试教程(一级 Windows)	我的动物王国
全国计算机等级考试教程(二级 Qbasic)	中国少年儿童百科全书
Netscape Navigator 实战通鸣	跟我说为什么(动物篇)
跟我学——计算机故障诊断与维修	恐龙幽谷
用电脑学 Authorware	老鼠看书咬文嚼字 5.02
COK 电脑速成	儿童学绘画
用电脑学 AUTOCAD13.0	我爱上大学(A)(B)2CD
学通言之 Visual Foxpro5.0	你的好朋友
学通言之 Visual C＋＋5.0	人鼠鱼
	鸭的世界

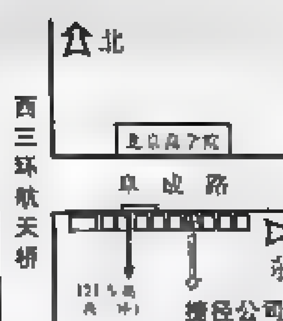
[illegible]	[illegible]	[illegible]天空	用多媒体学国际象棋
[illegible]记(上)(下)2CD	[illegible]——无畏勇士 2CD	[illegible]之超级 2000	古典文学经典书库
[illegible]	[illegible] II	[illegible]随机光盘 PC	异域之旅
[illegible]	[illegible]	素材库	[illegible]
[illegible]	[illegible](A)(B)2CD	[illegible]素材大全(1)(2)(3)3CD	音乐殿堂
[illegible]	[illegible]	[illegible](1)(2)2CD	艺术学习百科
[illegible]	[illegible](A)(B)(C)3CD	世界民族[illegible]	南京大屠杀
[illegible]	[illegible](1)	中国[illegible]图案	成功之路—挑战 IQ、EQ
[illegible]	[illegible]	世界[illegible]艺术图库	赴美留学指南
[illegible]	[illegible]	[illegible]中的世界	车迷宝典
[illegible]	[illegible](A)(B)2CD	世界建筑图库	现代摩托精品鉴赏
[illegible]文(小学版双 CD)	卡通总动员(A)(B)2CD	中国古代建筑素材库—颐和园·北海	汽车世界
[illegible]文(高中版双 CD)	凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇	中国古代建筑素材库—故宫	现代美容世界
[illegible]	水浒英雄传(A)(B)2CD	中国古代建筑素材库—十三陵	现代流行服装
[illegible]的巨人	基因战争	中国古代建筑素材库—建筑装饰图案(1)(2)2CD	征服天空
[illegible]物理同步学 2CD	[illegible]	中国古代建筑素材库—承德避暑山庄	中国家庭美食
初中化学同步学	足球 96	中国古代建筑素材库—清东、西陵	摄影记者
初一、二、三语文同步学 3CD	银河猎杀者 II(A)(B)(C)3CD	中国古代建筑素材库—北京坛庙	中国十大古典文学名著精选—红楼梦(中英文)
初一、二、三数学同步学 3CD	模拟城市大赛车	设计[illegible](A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—离骚(中英文)
[illegible]魔方系列—词汇通	[illegible]大师	流行画面(A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—西厢记(中英文)
儿童学电脑	[illegible]游侠	[illegible]宇宙大体	中国十大古典文学名著精选—水浒传(中英文)
世界童话宝藏(一)(二)2CD	97 游戏白皮书	世界未来工业设计	中国十大古典文学名著精选—儒林外史(中英文)
[illegible]曲行选 5CD	足球 96	国外[illegible]装潢精选素材库	中国十大古典文学名著精选—牡丹亭(中英文)
[illegible]上学历险	侏罗纪圣战	超级手绘图库—俏皮档案篇	中国十大古典文学名著精选—西游记(中英文)
[illegible]捉迷藏	无限飞行	超级手绘图库—星座生肖俏皮档案篇	中国十大古典文学名著精选—三国演义(中英文)
小红帽	雷霆战机	超级手绘图库—邀请函	中国十大古典文学名著精选—聊斋志异(中英文)
[illegible]拉的盒子	生化悍将 II(A)(B)2CD	超级手绘图库—校园篇(1)(2)2CD	(多媒体世界)1993－1997 年珍藏版光盘
[illegible]历险记	[illegible]大战[illegible]	超级手绘图库—食品篇(1)(2)2CD	(多媒体世界)配套光盘 98 年 1、2 两期)
[illegible]和三只熊	[illegible]之谜	超级手绘图库—节庆篇(1)(2)2CD	家庭小医院系列—耳穴的诊断与治疗
[illegible]历险记	[illegible]	超级手绘图库—场景篇(1)(2)2CD	令人震惊的科学
[illegible]成语	POWER F1	超级手绘图库—可爱植物篇	地球的奥秘
西游记	金山游侠	超级手绘图库—交通工具篇	股海引航
水浒传	玛雅历险记	超级手绘图库—可爱人物篇	人体奥秘
三国演义	G 档案	超级手绘图库—生活用品篇	创业入门
红楼梦	[illegible]骑士传 II	世界百年广告招贴汇编	尼罗河——通往埃及的门户
[illegible]英语	[illegible]情缘 2CD	装饰设计经典精品店(2CD)	世界橄榄球博览
[illegible]	[illegible]	装饰设计经典住宅 (3CD)	丝绸之旅
十万个为什么 5CD	[illegible]大赛	多媒体音乐制作素材集锦	战略家的头脑—孙子兵法
[illegible]	[illegible]	精品素材 10000(A)	移民美国指南
高考作文模拟试题	NBA97	文化艺术类	孙子兵法
世界童话精粹	第十一小时 4CD	世界美术名作赏析(一)(二)2CD	光盘版计算机图书(1)—微机操作指南类(共 53 册)
[illegible]历险记	小丑奇兵	外国建筑艺术欣赏	光盘版计算机图书(2)—DOS 与 Windows 类(共 38 册)
[illegible]	魔宫快打	世界名家名曲赏析(上)(下)2CD	光盘版计算机图书(3)—网络与多媒体类(共 45 册)
[illegible]	星际大战	中国摄影艺术作品精选	光盘版计算机图书(4)—计算机硬件与维护类(共 40 册)
[illegible]软件集锦	[illegible]	世界文化遗产—故宫	光盘版计算机图书(5)—数据库类(共 41 册)
三毛流浪记	[illegible]少林	苏州园林	光盘版计算机图书(6)—计算机语言类(共 46 册)
儿童拼音教室	[illegible]英雄	布达拉宫	[illegible]
世界少年奇材	反击	国外现代家庭装饰	[illegible]
中华少年奇材	工具类	国外最新家具	家庭诊治小医生
[illegible]神秘之旅	金山词霸 2	卢浮宫艺术赏析(雕塑、绘画)2CD	[illegible]200 例 3CD
游戏类	超级解霸 4.5(正版 100 专用)	中国美术全集(总目)	经典服务(服装、美容、减肥健身)
[illegible]少年(大型游戏式教育软件)	共享风暴 1	中国古代诗词风韵	海外文摘(1984－1990 年)
[illegible]E	共享风暴 2(A)	长城	海外文摘(1991－1997 年)
[illegible]	[illegible]	室内装饰装修设计	用多媒体学桥牌
[illegible] GAMEY KEY98	[illegible]	中国园林艺术	家用电脑与游戏机—98 年合订本(上)
[illegible]飞车	软件伴侣	中国的世界遗产	中国烹饪
世界枪王	三维地图册	建筑外观设计	[illegible]
游戏工厂	朗道电脑字典 ver3.1	收藏系列—世界流通钱币	新中国邮票大全
[illegible]狂飙	长城个性字型	中华名胜	多媒体电子书—建筑画
[illegible]方舟	写作之星	中国陶瓷图典(上)	中国百年史(上)(下)2CD
[illegible]	华捷电子词典 2.0	中国青年油画展	98 中国国际航空航天博览会
[illegible]	网络时代(1)	七彩音乐	世界军事百科(上)(下)2CD
[illegible]之怖	[illegible]软件家园	明代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	牡丹
[illegible]	公司宝典—电子文秘系统	清代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	中华风貌
[illegible]大战 I	方正奥思'98(多媒体创作工具—学习版)	中国近代建筑	中英文求职面试一点通
[illegible]宝典	[illegible](字体 标准版)	建筑室内装饰装修	3D 人体百科探秘
[illegible]风暴(A)(B)2CD	指南针图书及电子出版物查询系统(普及版)	中国美术学院油画精品(风情篇 教学篇)2CD	中国百科
[illegible]	[illegible]	[illegible]	轻松炒股 2CD
[illegible]游戏大全	共享风暴 3(A)(B)2CD	世界音乐欣赏协奏经典专辑小提琴、钢琴(2CD)	出国大全——留美指南
[illegible]	共享风暴 4(A)(B)2CD	世界音乐欣赏—世界音乐之旅(一)(二)(2CD)	香港风光
[illegible]	东方快车 98	中国乐器	家庭医学博士
[illegible]	[illegible]'98(杀毒软件—正版 100 专用版)	世界美术大全	中英文合同大全
[illegible]	[illegible]	中国古代书法	
[illegible]2CD	多媒体制作工具大全	知识百科及电子图书	唐诗三百首
[illegible]	软件高速路(共享软件精华)(1)(2)2CD	天文学习百科——张衡谈天说地	宋词三百首
[illegible]	我行我速	音乐小百科	论语
[illegible]设计师	PC315	天下为公——孙中山	世界各国知识百科

邮购地址：北京市 813 信箱捷径电脑公司　电话：68520836

联系人：李文东　邮编：100037

销售地址：北京海淀阜城路 8 号西边平房商学院对面 121 车站旁

邮购者请您留下电话，以方便我们之间的联系。



新天地权威攻略丛书

英雄无敌III

魔法门系列之



《魔法门英雄无敌III——权威官方攻略指南》

制作小组提供第一手资料，国际知名出版公司普里玛发行，**新天地互动多媒体**独家代理。本书图文并茂的提供了极为详尽的道具 资源、宝藏说明，介绍了游戏中的城镇类型，以及每种生物的生产方式和条件。并且向你传授击败所有敌人的最有效的策略。深入的分析了所有的关卡。 全书共360页，总字数54万字，收录各种珍贵图片400余张，采用国际标准高级胶版纸印刷，是一本极具收藏价值的**高品质权威书籍**，**99年5月下旬**，**新天地独家**隆重推出！

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091
联络：新天地销售部　传真：(010) 62862036
电话：(010) 62862038-119 188

SunTendy 新天地互动多媒体　件件法宝奉献玩家　竟猜活动终见分晓

《古墓丽影III》官方攻略指南



如果那远古的神像和神秘的起源物质也不能吸引你，这就是她，劳拉那无穷尽的魅力。而这本《古墓丽影III》官方攻略指南同样也会成为所有"劳拉迷"、"古墓迷"的挚爱。无数来自制作组的第一手资料和精美图片、CG，加以高质量全彩色印刷，所有这一切都将使它成为你最值得收藏的一本攻略指南！

★以大量文字详尽的解析每个关卡的流程

★向你传授面对任何一个敌人、障碍和陷阱时最有价值的策略

★揭示游戏中所有的隐秘地点

★剖析每一个使你困惑的迷题

★采用国际标准全彩色铜板纸印刷，全书厚达100余页，彩色插图1100多张，无可比拟的超值价格！

6月上旬上市！

《盟军敢死队》权威官方攻略指南

6月上旬上市！



全面剖析游戏中的一切，每个隐秘的细节都不会被放过。Prima Publishing正式授权，新天地互动多媒体聘请专家进行精心翻译，以31.2万字和180余张图片指引你一步一步走向胜利，全书厚达200页，极具收藏价值！

★想知道什么才是"不流血的战争"吗？我们将告诉你作为一名完美的战士所应具备的一切！

★全面剖析所有任务流程

★详尽至极！指导你该去如何干掉每一个敌人

★操纵6名敢死队员的权威战术经验

《沙丘2000》权威官方攻略指南

6月上旬上市！



由Westwood的《沙丘2000》游戏制作小组提供资料，Prima Publishing 正式授权，全面剖析三大家族所有任务流程，向你传授致命的单人和多人游戏战术。并以大量文字和直观的图片向你讲解了资深的建筑技巧和用兵之道。全书厚达200页，31.2万字，各类插图120余张，采用国际标准高级胶版纸印刷，极具收藏价值！

即将推出

《命令与征服：泰伯利亚之日——权威攻略指南》

(Command & Conquer : Tiberian Sun)

Westwood历时3年的呕心沥血之作，官方攻略定会令你爱不释手！

《半条命——权威攻略指南》

(Half-life)

98 E3最佳动作游戏，官方攻略让您完全体验惊险刺激！



《暗黑破坏神 II——权威攻略指南》

(Diablo：II)

玩家望眼欲穿的巨作，官方攻略向你揭示一切！



《家园——权威攻略指南》

(HomeWorld)

98 E3 即时策略大奖游戏，官方攻略怎容错过？

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091　联络：新天地销售部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

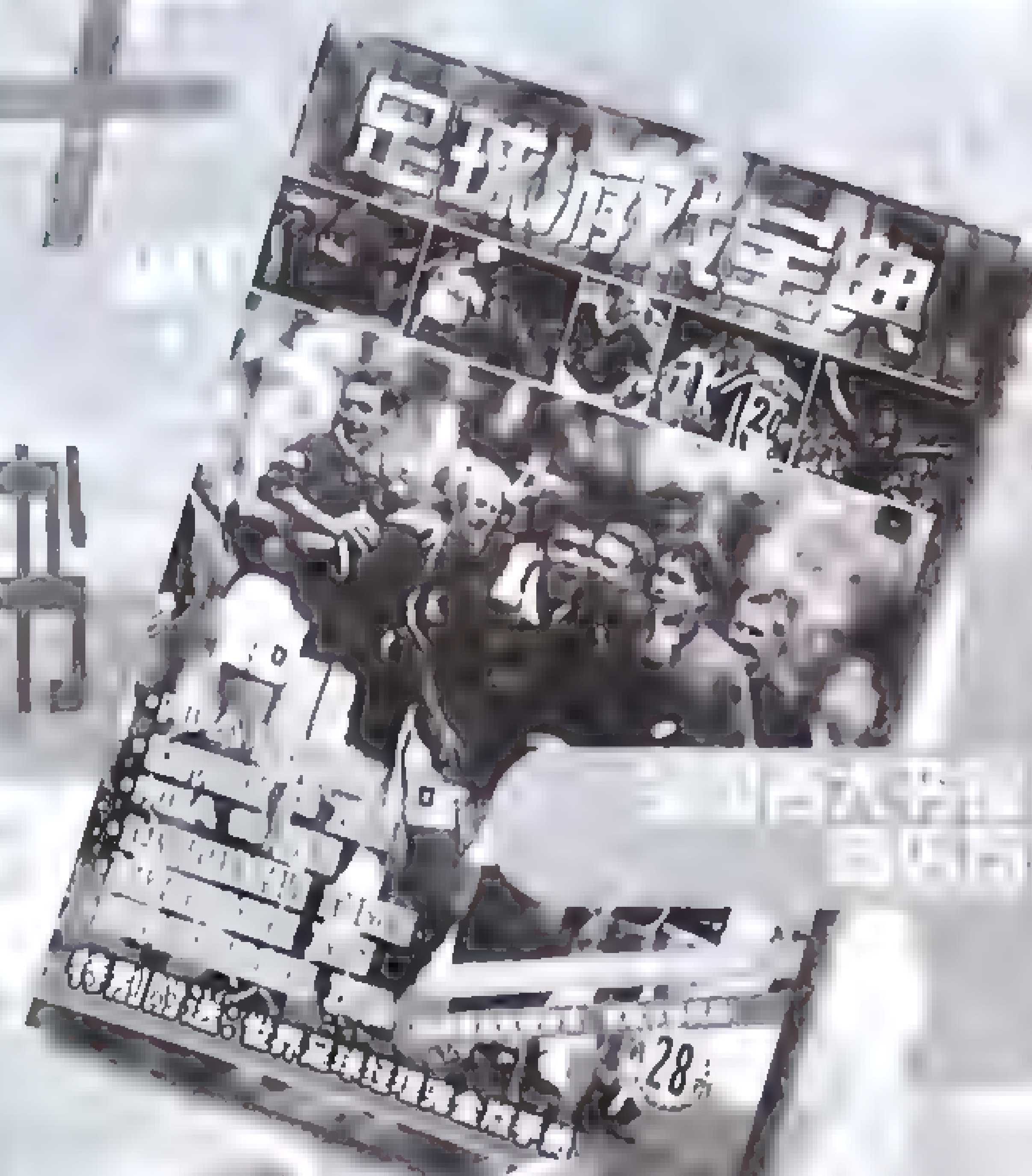
一个经典游戏

FOOTBALL
世界足球经理

中文版

全新震憾价格

+



一本精彩图书

六月上市
闪亮上市

=36元?!

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司	北京联络处	邮购地址
地址：上海市张扬路500号17楼	地址：北京知春里28号开源商务楼	北京市朝阳区… 北京书城书社
邮编 200122	邮编 100086	联系人
电话 (021)58788909-223 232	电话 (010)62644344	邮编 100026
传真 (021)58387021	传真 (010)62641444	电话 65010344 、 64447183

严正声明 最近市面上出现了一种声称“世界足球经理中文版”的盗版光盘，其实是用网上的一个部分汉化补丁整合做成的，这个版本中含有严重程序错误，请玩家不要轻易购买。

这一切全部是真的!

全国各大小城市均有销售欢迎邮购

PC 电脑 DIY 之友

DIY发烧友的快餐车



《电脑DIY之友》杂志是国内第一家面向大众，全面介绍电脑DIY的权威杂志。本刊紧跟当前发烧潮流，求新追热。除侧重硬件DIY外，还兼顾软件、网络和应用DIY，全方位为您揭开电脑DIY的神秘面纱，伴您动手、动脑，选购、组装、调试、维修、使用，使您在不知不觉中成为一名电脑DIY的高手。

- DIY快报
- DIY试用报告
- 实战DIY
- 初涉DIY
- DIY知识窗
- DIY文化

哇！这么好的杂志，还犹豫什么？快买一本一饱眼福吧！

地址：北京市海淀区车道沟10号院1号塔楼1层1011室 电脑DIY之友杂志社发行部
邮编 100089
电话：(010)68962136　传真：(010)68962136

5月22日全新上市
定价：5.80元

(免收挂号费 另收邮费1元)

給所有玩家的世紀末之夢

黄金眼 GOLDENEYE

游戏人生

大侠的经典收藏

菜鸟的入门手册

耗时两年之久的呕血力作

双CD超值享受，随盘赠送副刊《玩游》

- 全面回顾电子游戏十年风云变幻
- 涵盖从TV到PC的上百个游戏，涉及各种游戏类型
- 世界知名游戏厂商的详细介绍，大陆所有游戏机种的全面曝光
- 上千幅绚丽多彩的游戏画面，近百分钟震撼感觉之游戏动画
- 以游戏方式体味玩家心声，探讨游戏文化

GOLDENEYE TECHNOLOGY CO. LTD

地球 2140 上市啦!

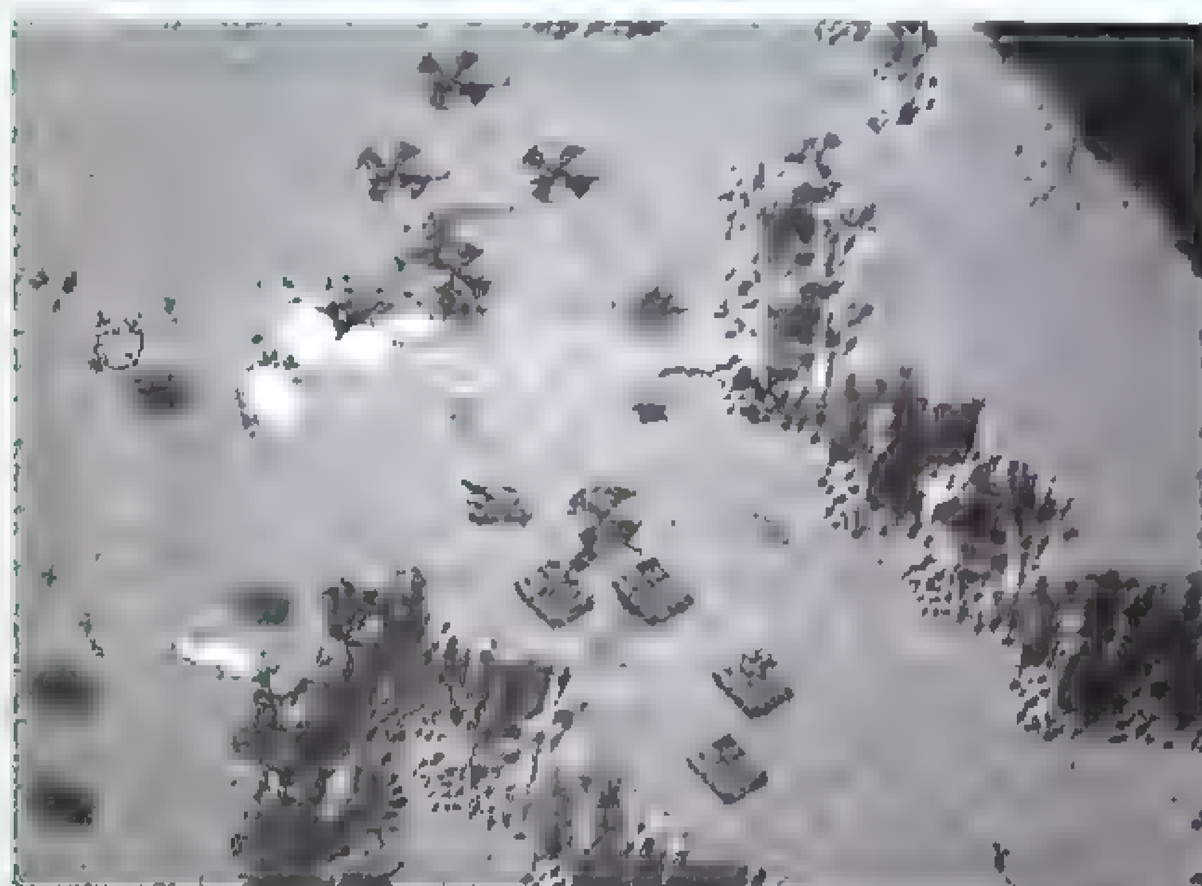
随本刊第六期杂志同时上市

(本刊全国各杂志零售点及各软件专卖店有售)



高解析的画面最高支援到 800×600 像素,64K 色,所以一些厮杀、爆破场面特别惊心动魄。另外,在关卡间也安排数十段精心制作的动画,配合立体声 CD 音源,还满有那种未来世界的感觉哦!

游戏包含了 20 多个联线关卡,针对对战等多人模式设计,最多可供 6 人上网厮杀。



零售价:30 元 (邮费 5 元/套)

欢迎邮购

购买地址:北京市阜城路 8 号捷径电脑公司

邮购地址:北京 813 信箱捷径电脑公司

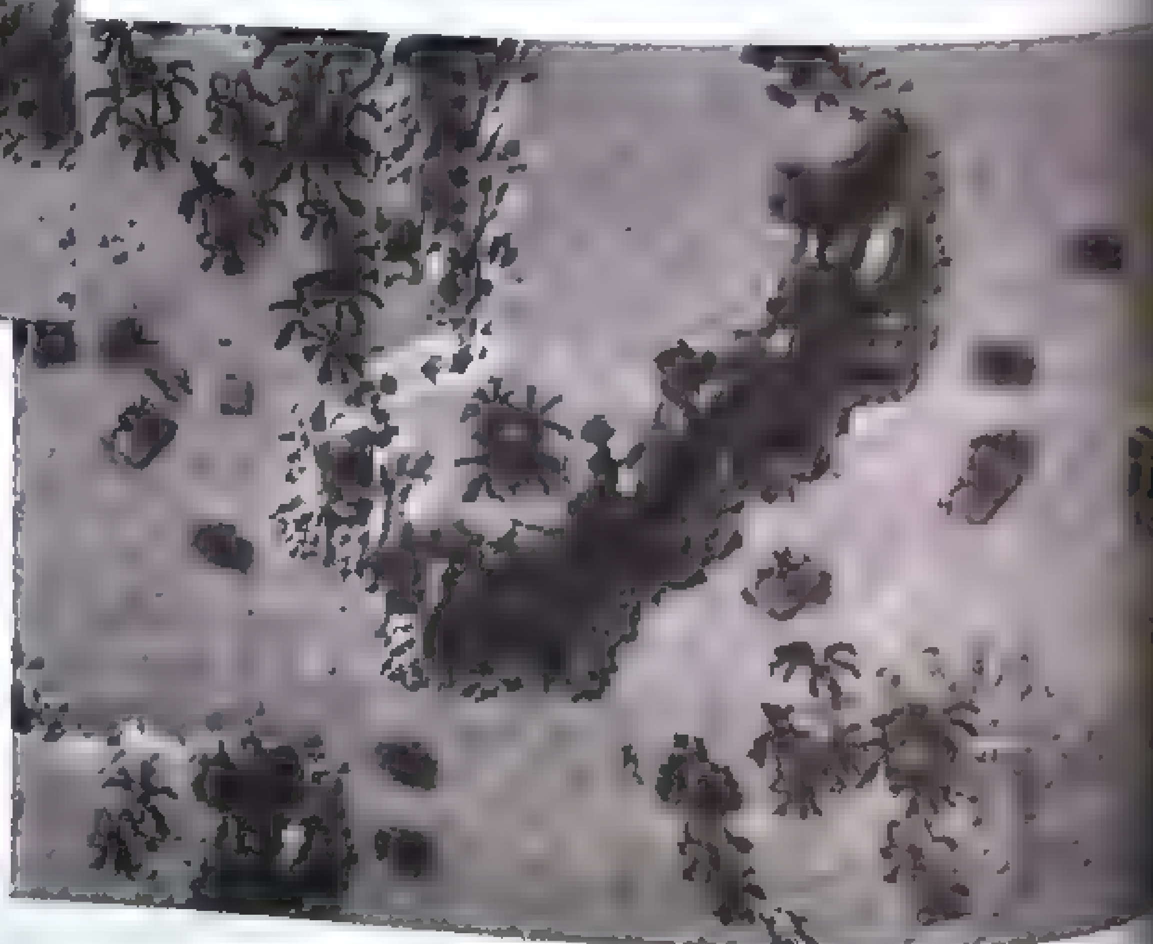
邮编:100037 咨询电话:010-68520836

公元 2140 年,我们的地球由于过度开发,以及战争中使用各式生化武器破坏,变得不适合人类居住,历经 100 多年的纷乱,各方势力相互兼并,终于形成两大集团的对峙:一方是联邦(United Civilized States' UCS),掌控着美洲、西欧和北非地区,另一方则是盘据东欧及整个亚洲的"欧亚帝国"(Eurasia Dynasty' ED)。澳洲和非洲的大部分地区早已残破不堪,一片荒芜没有人烟。恶劣的环境迫使人类开始转移到地下生活,而地面上仅存的稀少资源,当然是两大势力必争的对象,于是这场地球上最后一次世界大战战幕拉开,究竟鹿死谁手呢?



游戏总计提供了 50 个任务,每个关卡都有不同的挑战,有时需占领敌人的重要军事设施,有时要解救人质等等。要完成这些任务可不简单,不但要考虑经济上的策略,甚至也和地形运用有密切的关系,玩者需手脑并用才能顺利过关。生产工具、建物和战斗单位总计超过 70 种,够玩者们好好伤一阵脑筋。

在先进的 2140 年,战争也变得华丽无比,相信会让人眼花缭乱。其中甚至包括惊人的核武器,这些足以在一瞬间毁灭世界的东西,在这款游戏中仿佛司空见惯,一点都不稀奇。



隆重上市

地球 2140

完美中文版

零售价:30元

即时战略游戏又一……世力作,欧洲游……行榜连登3个月……宝座。

坦克、导弹、火……、激光、潜艇、战……、雷电直升机、轰……机、离子武器、隐……技术这里应有尽有,……将体会到……的组合攻击和海陆……三军大会战的真实……受和震撼。

游戏类型:即时策略

操作系统:Windows95、DOS6.22

制作公司:TOPWARE

需要配置:奔腾 100 以上

4 倍速光驱

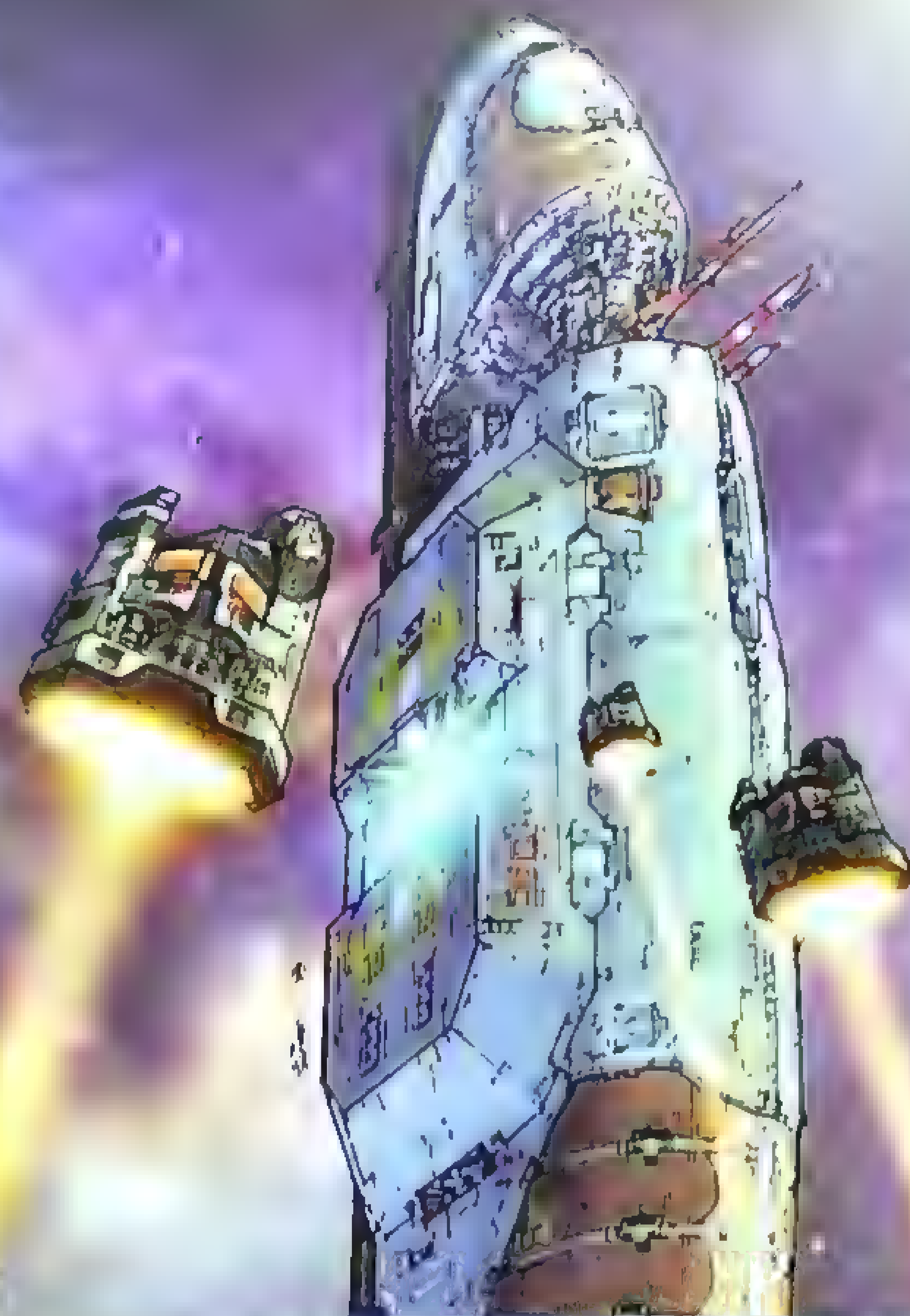
16MB 内存

代 理:大恒电子出版社

独家发行:北京捷径电脑公司

咨询电话:(010)68520836

家园



《家园》

七月上市

描述史诗般太空战争的全三维即时战略游戏！

英雄无敌III

魔法门系列之

埃拉西亚的光复

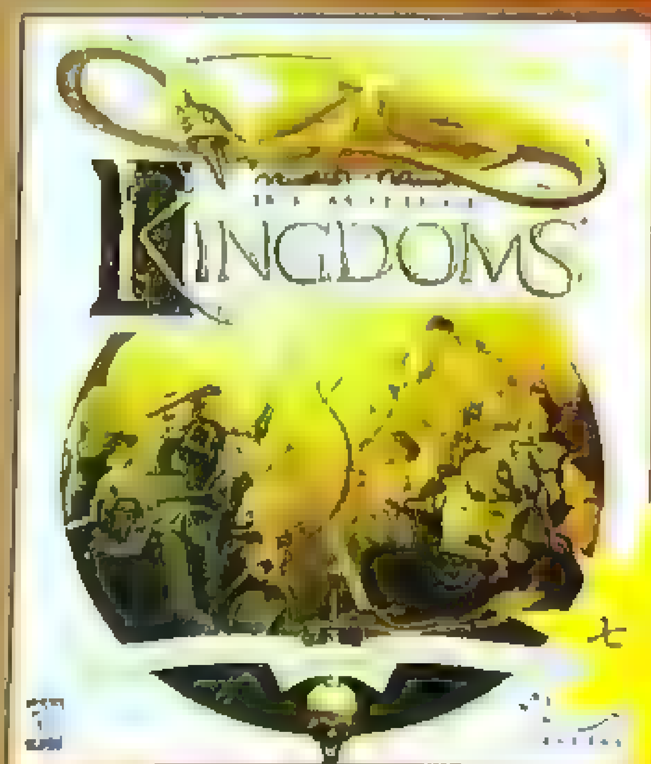


《英雄无敌III》

完全中文版

六月下旬上市

《英雄无敌III》英文版用户可通过邮购优惠升级，50元汇款＋用户卡＋英文版说明书便可享受《英雄无敌III》中文版。曾寄过用户卡和英文版说明书以换取详尽版手册的用户请在汇款单上注明，邮资免付





Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公

地址：上海市张杨路500号17

邮编：200122

电话：(021)58788969-223,232

传真：(021)58367021

网址：http://www.ubisoft.com.cn

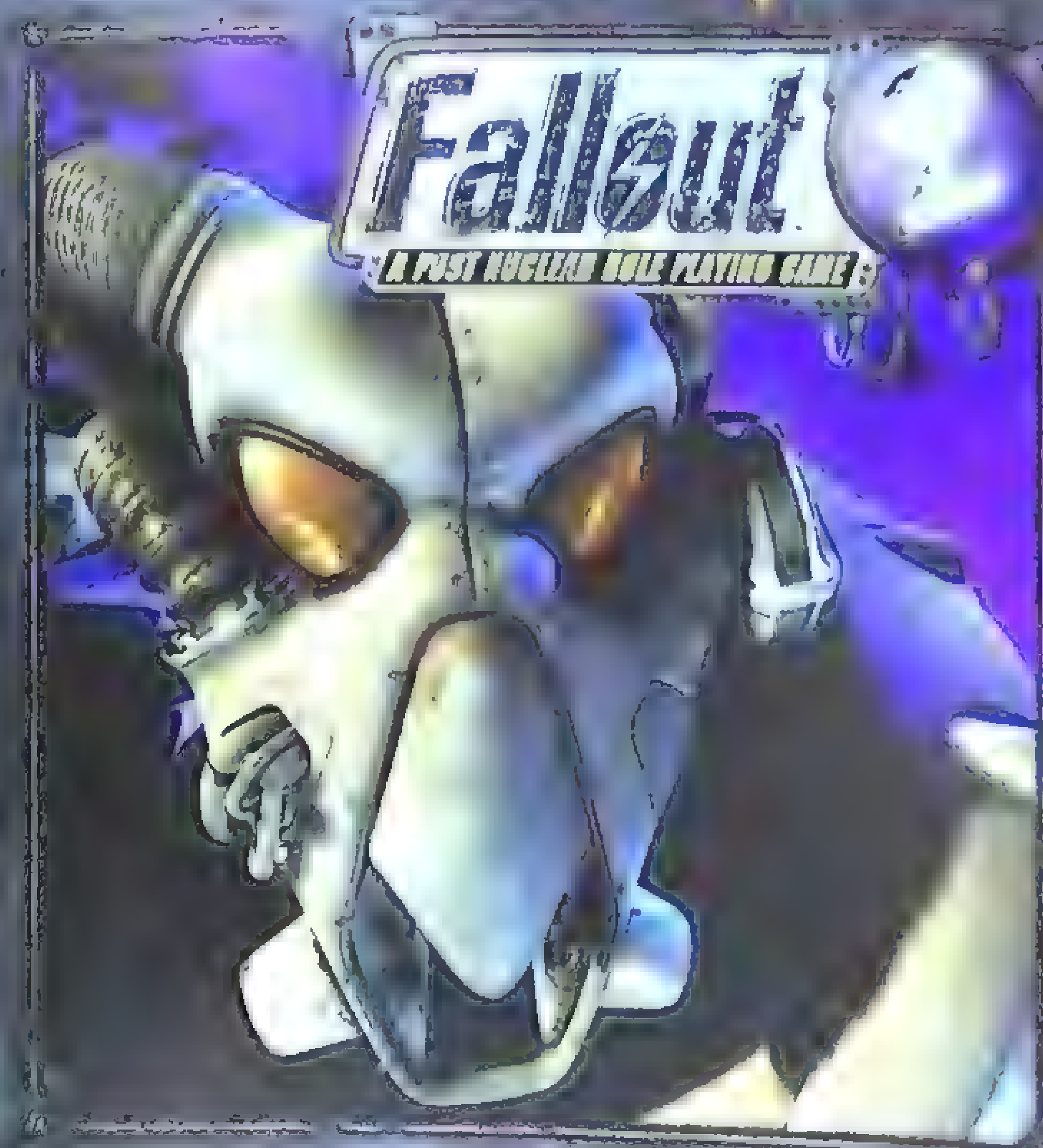
http://www.ubisoft.com



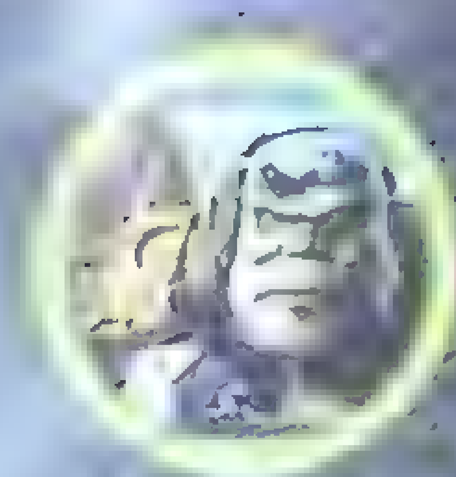
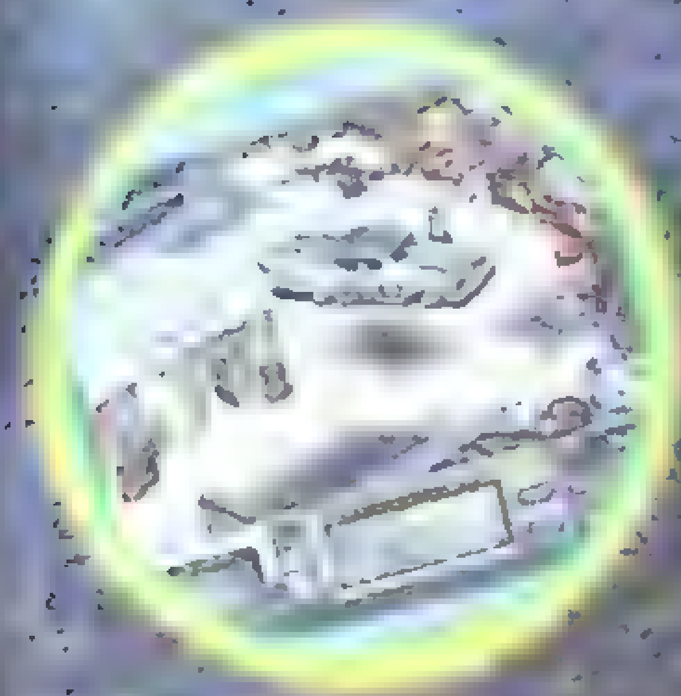











七月汉化版正式发售

哇塞

原文珍藏版六月登场

零售价￥148元，+￥30＝中文汉化版

国内限 发行1000套原文《异尘余生

(3)特权：请原文珍藏版用户凭参赛表

参与'天才探险家'活动，中奖率为10%!

详情请见本期报导！



第3波

北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室

邮编:100029 电话：010-62023122

E-Mail:acertwp@public.east.cn.net

笑傲江湖演义(一)

http://www.xajh.com

★本游戏不涉及政治、经济、文化、教育等严肃话题。请以玩游戏的娱乐心态对待本游戏 为了防止影响学生学习,本游戏禁止中、小学生参加。



(一)游戏简介：

《笑傲江湖——精忠报国》是1999年乐斗士(LUDOS)工作小组推出的一款大型多人"交互式即时战略+角色扮演"互联网游戏。游戏网址：http://www.xajh.com。所谓"交互式即时战略"是指同时在线的多名玩家之间可以相互攻击(模拟打斗),收发"在线电子邮件",甚至参加网络会议。在一个虚拟的世界里充分体现出人与人之间的合作精神与竞争意识。

明朝嘉靖年间,倭寇屡次骚扰我东南沿海边境,烧杀掠抢,无恶不作。著名抗倭将领戚继光率领戚家军与倭寇展开了英勇的反侵略斗争。同时,戚元帅为了联合所有民间力量共同战斗,向当时武林中最负声望的二十大门派发出了联合抗倭的召唤,你——一个年轻的侠少,从此就投身到这场轰轰烈烈的抗倭斗争当中。

首先你要选择一个门派加入,(二十个门派@#$%?!)当你入派拜师后,就要下山了"这么快?"弹指一挥间嘛。这时你就真的要担负起团结武林协助戚元帅抗击倭寇的重任了。但是!你必须先修炼高超的武功……"我不是江湖中杰出的侠少吗?还需要再修炼武功?"错了,真的错了。在游戏中,上百上千号人可都是江湖中的杰出侠少。那年月谁比谁差呀!"那我该……"再练喽!作为一个真正的侠客,在江湖中生存的第一要素就是内力。内力是你攻击和防御的基础。攻击与防御都要消耗内力。"我不攻击其他玩家,只想和大家聊一聊而已。"话虽这么说,可你要是被倭寇……如果你被打得内力为0,那你一切可就全废了。一个网络废人还能和其他人聊天吗?内力是一定要时时积攒,多多积攒的。本套演义中十大名言的第一句就是:内力称雄,江湖独尊!

(未完待续)

(二)江湖动态(1999年4月)

明朝嘉靖年间,武林中出了一霸,那就是桃花岛月亮,她勾结倭寇,仗着一身横练功夫在江湖上掀起一阵阵腥风血雨。最近她为了配合倭寇侵华大元帅山本一百一十二对武林的围剿,再次大举屠杀抗倭义士。著名抗倭领袖五岳剑派沙龙、唐门萤火虫经过一番密谋,决定在万刃堂——这个汉奸头子经常出现的地方将她搞定。这天,月亮刚和翻译从东来顺打着饱嗝出来,突然间背后有掌风破空之声传来,月亮也忒地了得,头不回、足不动,犹如鬼魅般避开这一招,一瞥之下发现竟是沙龙,当下心头大怒,催动双掌和沙龙打成一片。二百招过后,沙龙已是大汗淋漓,而月亮却后劲十足,一套落英神剑掌打得好看至极。她神气活现,不停地冷笑,因为她以为自己胜了……但是她却败了,因为沙龙也在笑,因为有唐门的飞刀正射向月亮,因为还有萤火虫。月亮没想到飞刀上的内力竟然如此浑厚,没想到萤火虫的内力并不逊于自己、没想到唐门破风追电十八式的威力竟然刚猛至斯,没想到飞刀已经贯胸而入了。萤火虫也没想到,沙龙也没想到:月亮的轻功造诣已到了出神入化的境地,只见月亮带着致命的刀伤从地上凭空窜起十几米高,犹如在狂风中的纸片似的飘然而去,沙龙与萤火虫同时惊呼:梯云纵!难道她和武当派的投敌汉奸也有勾结?或是月亮根本就是当初带师投入桃花岛门下?不及细想,大批倭寇依然杀近,罪魁未诛,久留无益,两人当下施展轻功离开。今日一战,打得月亮心惊胆战,竟有足足五年未出江湖走动,大家都道她是给打怕了,哪知她竟在家中苦练弹指神通的绝技,决心要找萤火虫与沙龙一雪前耻!

(未完待续)

(三)江湖实力TOP-TEN(1999年4月)

名次	战斗力(万)	侠客名称	侠客编号	门派
1	271.9	月亮(女)	4	桃花岛
2	216	沙龙	5	五岳剑派
3	100	楚天舒	134	日月神教
4	89	Legend of	52	大内锦衣卫
5	88	萤火虫(女)	7	唐门
6	79	中国人	108	武当派
7	30	卫悲回	204	血河派
8	14	兔兔	222	大理段氏
9	8	好好先生	255	大理段氏
10	4	天秤先生	106	玩偶山庄

注:战斗力=内力*武器级别

★其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

★游戏巫师 Benny xajh_support@email.com

谁是第三波的代言人

——跨世纪的选择

希望大家多多的给予支持，我们也有大奖等着你来拿呢！！！

活动时间：　1999年5月1日——2000年5月1日

活动参加人员：凡是第三波软件的忠诚支持者；

凡是关注第三波的游戏玩家；

凡是软件店里辛勤工作的人们；

活动地点：请在北京市各软件专卖店寻找此次活动的宣传牌

活动细则：

A.“第三波代言人一”——*最佳支持者*　12名/年

任选第三波游戏产品三套，奖金￥200.00

所有关爱第三波的朋友，请您尽量指出我们工作中的不足，或您不满意的地方，请在各软件店内‘第三波留言簿’中，填写您对我们的看法、意见、建议。我们每月将查看留言簿，并选出具有可行性的建议并付诸实施。

B.“第三波代言人二”——*最佳软件推广人员*　12名/年

任选第三波次月上市游戏产品各一套，奖金￥200.00

站在软件销售最前端的人们，你们辛苦了！为了感谢你们对我们一年的支持，特设此奖项。在您每销售一套第三波软件产品，请顾客将用户卡详细填写，并签上您的大名，投到“第三波用户卡收集箱”里。

C.“第三波代言人三”——*最佳视觉效果软件店*　4名/年

第三波次季上市游戏产品各三套，奖金￥1000.00

一个形象完美，服务一流的软件店给人舒适的感觉，那么此奖就颁给他们。鼓励您的店员作好推广第三波产品的各项事宜，把您的专卖店收拾得更有特色。

“跨世纪的代言人”

“第三波软件销售王牌店”——第三波次年上市产品各三套，奖金￥5000.00

“跨世纪代言人”——第三波次年上市产品各一套，奖金￥1000.00

“最佳贡献者”——第三波次年上市产品各一套，奖金￥1000.00

第3波软件(北京)有限公司

地址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室

邮政编码　100029　　电话：(010)62023122

传真　(010)62368776　　E-mail acertwp@public.east.cn.net



“金山画王—惠普杯”
全国少年儿童电脑绘画比赛通知

主办单位：金山公司

协办单位：惠普公司　《家用电脑与游戏机》杂志　中国电脑教育报

总 顾 问：中国计算机学会普及委员会主任、国际信息学奥林匹克中国队总教授、清华大学计算机科学与技术系教授　吴文虎

参赛规则与要求：

一、时间

1999年5月23日起至1999年8月31日止

二、参赛对象

全国范围内16岁以下的青少年儿童，家长也可代为报名。

分组：第一组：儿童组　12岁以下　　第二组：少年组　13～16岁

报名格式：请在你发送的Email或磁盘文件中包含一个文本格式的文件，注明你以下信息。

姓名、性别、年龄、学校、家庭住址(邮编)、Email、电话

三、比赛要求

1、主题

儿童组：　(1)我爱我家　　(2)庆祝六一

少年组：　(1)庆祝澳门回归　　(2)庆祝祖国五十岁生日

2、要求：参加比赛的作品用金山画王创作完成。

3、交稿文件格式：可以用WINZIP或ARJ进行压缩。文件名请统一为：wangmeng.zip(即你的姓名的中文拼音)

4、交稿的方式：

(1)E－mail方式：

通过因特网直接发送E－mail，请在主题上注明"金山画王—惠普杯儿童(或少年)组参赛作品"

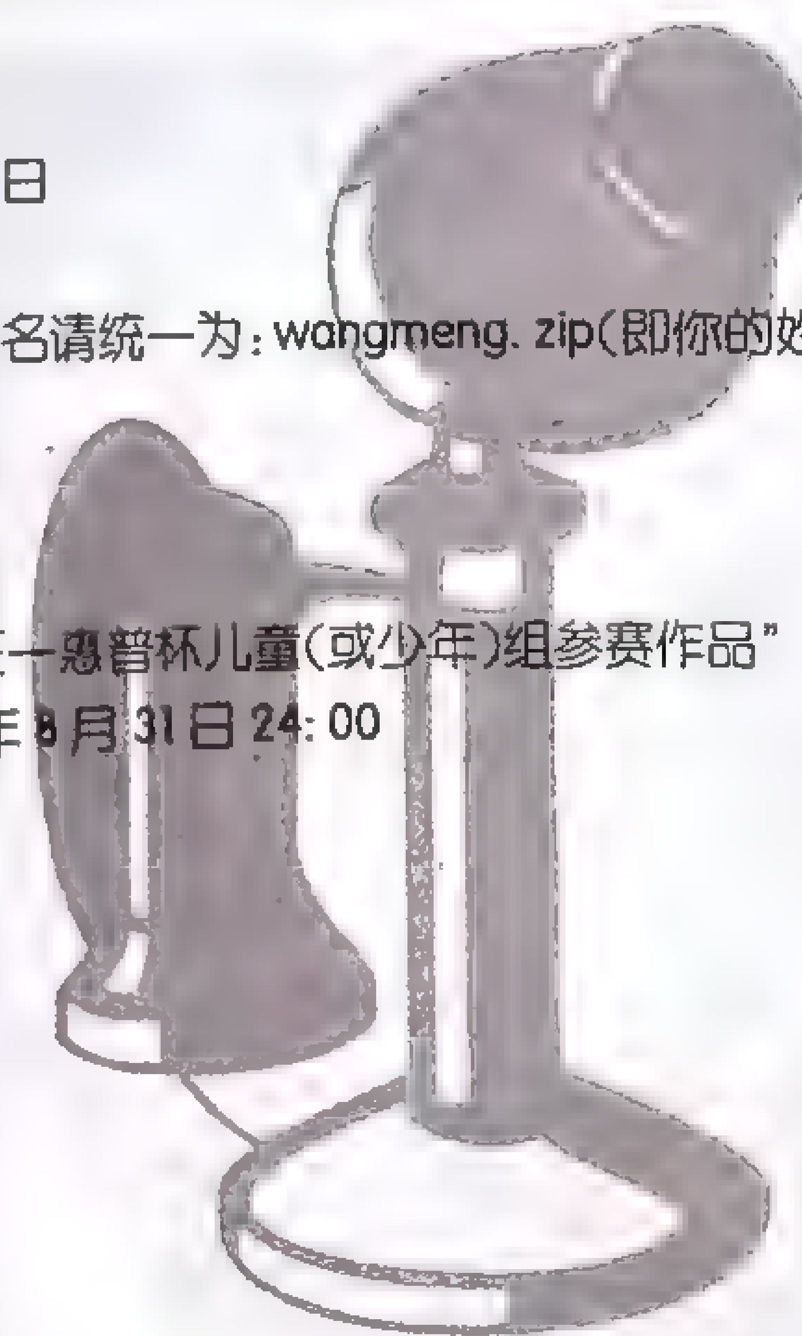
发送地址：huawang@kingsoft.net　　截稿日期：1999年8月31日24：00

(2)邮寄方式：

用磁盘邮寄，截稿日期：1999年8月31日(以邮戳为准)

邮寄地址：北京9605信箱(100086)北京金山软件公司

请注明：金山画王—惠普杯电脑绘画比赛



四、评奖办法

评奖时间：9月初

评奖办法：

1、评奖按照组别进行。

2、奖项：两个竞赛组各设

奖项	奖品
一等奖：2名	惠普彩色喷墨打印机
二等奖：5名	惠普彩色喷墨打印机
三等奖：10名	金山词霸III标准版
纪念奖：50名	惠普礼品照相机

获奖作品将刊发在7、8、9月的《家用电脑与游戏机》杂志及同期的中国电脑教育报上。

四通电脑游戏俱乐部

梦幻游戏显卡		精品电脑游戏		精品电脑游戏		精品电脑游戏	
华硕 TNT AGP 16M TV	1250	古墓丽影Ⅲ	118	英雄无敌Ⅲ	118	星际神鹰	134
华硕 banshee AGP 16M	950	盟军敢死队(中文版)	118	上帝也疯狂	127	特警雄鹰	121
耕宇 Voodoo2 PCI 12M	860	半条命	118	生化危机Ⅱ	110	异形追杀令	118
耕宇 S3 AGP 8M TV	540	虚幻世界	118	极品飞车Ⅲ	127	疯狂大脚车Ⅱ	119
卓越 TNT AGP 16M	850	三角洲特种部队	119	魔托英豪Ⅱ	119	车王争霸Ⅴ	119
卓越 banshee AGP 16M	750	无限战车	119	FIFA99	119	探宝奇兵Ⅱ	111
电脑工具软件		银河飞将Ⅴ	190	世界足球经理	118	霹雳小组Ⅱ	94
		以色列空军	135	模拟城市 3000	119	决战朝鲜	62
瑞星 9.0	128	玩具兵大战Ⅱ	118	大富翁Ⅳ	100	生死之间Ⅱ	78
KV300 +	148	装甲雄师Ⅱ	118	风色幻想	55	世界大战	118
行天 98	106	装甲指挥官	118	古文明霸王传	78	神话—堕落之神	118
Kill98	228	星际争霸母巢之战	118	美少女梦工厂Ⅲ	78	魔法天尊	94
超级保镖	94	最终幻想Ⅶ	198	街霸Ⅱ	86	暗黑破坏神	127
东方快车 2000(增强版)	120	银翼杀手	158	三国群英传Ⅱ	55	阿猫阿狗	102
东方不败	64	黑暗王座Ⅱ	158	三国志Ⅳ	134	骑士与商人	119

四通电脑游戏俱乐部是四通电脑公司经办的大型电脑游戏俱乐部，是广大电脑游戏爱好者的乐园！俱乐部的主要业务是向广大"游民"提供精品电脑游戏、工具软件、游戏显卡。我们的销售承诺是·款到 24 小时内发货，质量问题保退换。同时对购买以上产品的客户，我们将免费赠送 100 种最新电脑游戏全攻略(磁盘)，或所购电脑游戏的全攻略。

邮购地址：北京 2860 信箱四通电脑公司　收款人 王丽云　邮编·100085　邮费·5 元/套　咨询电话：010－69794152

电子艺界(Electronic Arts)有奖调查问卷

姓名：________ 性别：________ 年龄：________ 职业：________ 月收入：________元

通信地址：

(以上资料请如实填写，如果中奖将会依照此信息给您寄去奖品，同时会将您提供的信息保密)

1. 在您购买(或评价)一部电脑游戏时，主要考虑的因素有哪些：(多选)

A. 游戏制作公司　B. 此游戏的上一代非常成功　C. 游戏的情节及内容　D. 游戏的图像及音效

E. 游戏的文化背景　F. 前期的宣传　G. 游戏的包装　H. 游戏中附赠的小礼品　I. 游戏的价格

2. 您最喜爱的电脑游戏类型、作品和希望的价格：(多选)

A. 即时战略类　作品：1.______ 2.______ 3.______　希望的价格：______元

B. 动作类　作品：1.______ 2.______ 3.______　希望的价格：______元

C. 角色扮演类　作品：1.______ 2.______ 3.______　希望的价格：______元

D. 运动类　作品：1.______ 2.______ 3.______　希望的价格：______元

E. 经营类　作品：1.______ 2.______ 3.______　希望的价格：______元

F. 模拟类　作品：1.______ 2.______ 3.______　希望的价格：______元

G. 冒险类　作品：1.______ 2.______ 3.______　希望的价格：______元

H. 其他　作品：1.______ 2.______ 3.______　希望的价格：______元

3. 您主要从哪些途径来获得游戏产品的信息：(多选)

A. 产品广告　B. 媒体文章介绍　C. 软件经销店　D. 朋友推荐　E. 游戏比赛和市场推广活动

F. 展览会　G. 媒体附赠光盘中的游戏演示和介绍　H. 其他：________

4. 您主要从哪些途径来获得游戏：(单选)

A. 购买正版　B. 朋友赠送或借用　C. 公司赠送　D. 报刊杂志附带光盘中获得

E. 网上获得　F. 购买盗版

5. 您平均每月在游戏及其相关产品上的花费(不包括电脑硬件)：(单选)

A. 50 元以下　B. 50——100 元　C. 100——200 元　D. 200——500 元　E. 500 元以上

6. 综合考虑，您认为游戏比较合适的价位是多少：(单选)

A. 10——30 元　B. 30——50 元　C. 50——80 元　D. 80——100 元　E. 100——150 元

F. 150——200 元　G. 200 元以上

7. 您除了对游戏自身的喜爱之外，对游戏的一些相关产品，如：服饰、文具、典藏光盘等持怎样的态度：(单选)

A. 喜欢并购买　B. 喜欢但不购买　C. 不喜欢但为了送人等其他目的仍然会购买　D. 不喜欢也不会购买

8. 如果现在有一款印有您最喜爱的游戏主角的 T 恤衫，您认为比较合适的价位是多少：(单选)

A. 50 元以下　B. 50－100 元　C. 100－150 元　D. 150 元以上

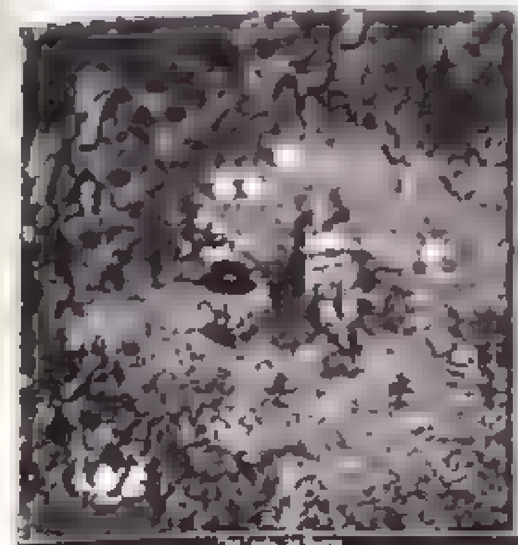
注意事项：

请您将此问卷填好后，于 1999 后 6 月 30 日前将其寄至电子艺界有限公司北京办事处，届时电子艺界北京办事处将从这些寄回的填写完整的问卷中，抽出 10 名热心参与者。这 10 位朋友将获得由电子艺界北京办事处赠送的正版游戏一套，欢迎大家踊跃参加。

电子艺界有限公司北京办事处
北京首都体育馆南路 6 号
新世纪饭店写字楼 1058 室
邮编：100044

ELECTRONIC ARTS™
电子艺界™





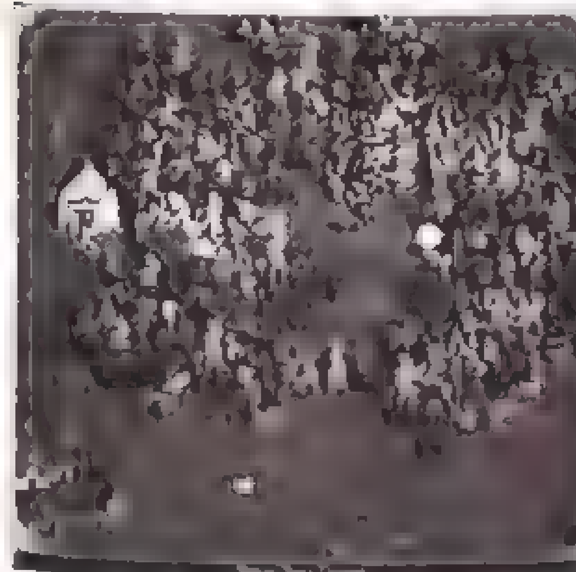
在 Kleesive 城堡中的女王 Catherine 的丈夫—— Roland Ironfist。你在游戏中的初始位置是位于地图的西面，而 Kleesive 正守卫在东面黑山后面壁垒森严的城堡中。当务之急在于募集起一支足够强大的部队，因为城镇 Kleesive 外围都有不可逾越的鸿沟，为数很少的几条进人的道路也被相当多的“地穴领主”和“大魔王”严密看守着。当你集中优势兵力后，选择一个道口做为突破点，进入之后，你会发现群山环绕之中有很多的宝箱和宝物，不过它们都由一些怪物们看守——你既可以增加你的财富，又可以提升英雄的等级了。通往 Kleesive 唯一的一条道路上会有一些大魔王“侯”着你，一场恶战是免不了的。多带上几个英雄，让他们带满部队，因而能使你在第一线作战的英雄随时能得到必要的兵源补充。

场景之三:Neutral Affairs

任务目标:夺取所有的城镇，并打败所有的敌人英雄

奖励(任选):1. 学会资深的“后勤术”；
2. 获得“矮人国王”盾牌（英雄加 2 点防御力）；
3. 获得“半人马”战斧（英雄加 2 点的攻击力）

初始城堡:两座城堡城、一座塔楼城



初始资源:20 单位木材、10 单位水银、20 单位矿石、10 单位硫磺、10 单位水晶、10 单位宝石、20000 单位黄金

作战提示：在本任务中，你将得到来自 Krewlod 一方巫师们的援手，建议你在游戏的开始阶段学会资深的“后勤学”。如果你在路上有机会遇到训兽师（Beastmaster）或巫婆（Witch）时，就把他们招募到你的部队中来，因为他们有着相当出色的寻道能力，带上他们能较容易的寻找到敌人英雄的藏身之处。如果可能的话，在地图上多搜集一些神圣宝物，因为你可以把它们带入下一个任务中。

场景之四:Tunnels and Troglodytes

任务目标:夺取所有的城镇，并赶跑所有的敌人英雄

奖励(任选):1. 学会资深的“航海术”；
2. 获得一个第三级的魔法行会；
3. 获得三个第一级的魔法行会

初始城堡：一座城堡城、一座壁垒城和一座塔楼城

初始资源:20 单位木材、10 单位水银、20 单位矿石、10 单位硫磺、10 单位水晶、10 单位宝石、20000 单位黄金

作战提示:这是一张超大规模的地图，但所有的战斗都将发生在地下世界，地面上只是一片宽广的海洋，在大洋的两边，各有一片狭长的陆地。你一开始出现在西面的那片陆地上，你得派一个英雄漂洋过海来到东面的那块陆地，收集遍地都是的黄金和宝箱。由于本地图上资源并不怎么丰富，所以建议你在游戏开始时还是选择获得三个第一级的魔法行会，把省下来的资源用于生产部队。你所在的这块陆地上共有三个地下世界的入口，其中一个就与你的城镇相邻。进入地下世界后，你会发现地下世界的道路非常“难走”——先不去说那些弯弯曲曲、蜿蜒前伸的羊肠小道，光是那些“抬头不见低头见”的兵营就会让你花费好些时间。地下世界中共有五座地下城，其中两座位于地图南面的中下方，有两座位于地图北面的中上方，还有一座地下城的位置是在地图的东面。攻占前面四座地下城并不困难，难就难在最东面的那座城堡——通往这座城堡的道路有一群牛头怪和龙守卫着，打败它们后，你能够获得相当可观的黄金和宝箱；你也可以通过位于地上世界东面那块陆地上的入口，直接来到这座城市前（更容易些）。整个地下世界中还有许多令人意想不到的好东西，下手可要快哦。

正义战役之三

场景之一:Safe Passage

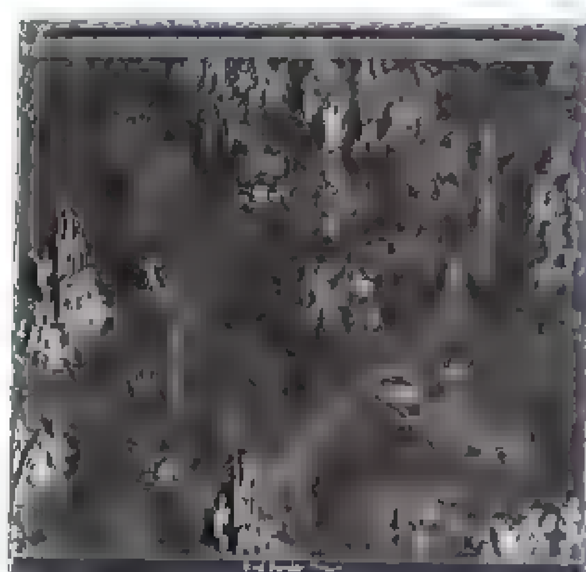
任务目标:把巫师 Nimbus 和宝物“议员的勋章”安全的护送到 Highcastle 城

奖励(任选):1 获得一双“速度之靴”；
2. 学会基础的“后勤术”；
3. 获得 2500 单位的黄金

初始城堡:城堡城

初始资源:15 单位木材、7 单位水银、15 单位矿石、7 单位硫磺、7 单位水晶、7 单位宝石、15000 单位黄金

作战提示:谢天谢地，本任务没有任何的时间限制。而且，游戏地图本身也不太大，要找到巫师 Nimbus 并不困难，Nimbus 就站



在地图东北角的最上端，你得把他们向南方带回到位于地图上西南地区你的城堡中。但是，回来的必经之路将穿过三处属于三个不同领主的领地，因此你必须先获得通行的允许。三个领主分别住在三个不同颜色的帐篷中——红色帐篷位于地图的东南角；蓝色帐篷在地图的西北角；而绿色帐篷的位置是在地图的最北面。在护送 Nimbus“回家”的路上，注意不要使他遭受攻击而死，而且你还要提防那些你经过的墓地城中的那些“不怀好意”的家伙。宝物“议员的勋章”就在 Nimbus 的身上，你无须到处寻觅。本任务中，敌人的实力似乎都不太强大，但我还是建议你在护送途中，不要随便为了提高英雄的经验而离开你的护送目标四处找敌人厮杀，因为顺利完成任务才是最重要的。当你把巫师 Nimbus 护送至 Highcastle 城后，作为对你“辛劳”护送的回报，Nimbus 将在下一个任务中加入你的阵营（你又多了一个得力的帮手）。

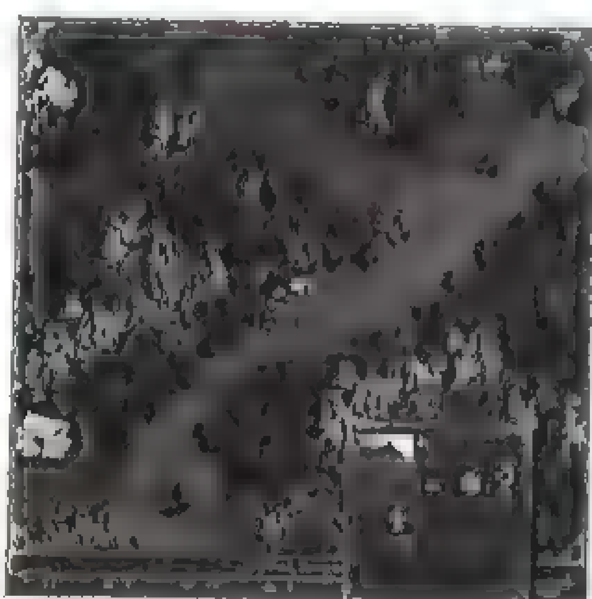
场景之二：United Front

任务目标：占领所有的城镇并击败所有的敌人英雄

奖励(任选)：1. 获得 35 只皇家狮鹫；

2. 获得 35 只大地精灵；

3. 获得 35 个铁皮人



初始城堡：一座墓地城、一座城堡城、一座壁垒城和一座塔楼城

初始资源：15 单位木材、7 单位水银、15 单位矿石、7 单位硫磺、7 单位水晶、7 单位宝石、15000 单位黄金

作战提示：在本任务中，似乎有很多亡灵部队都想加入到你的阵营中。以你最初的四座城堡为根据地，先控制好从地图上西南地区和东北地区，使之成为你的“势力范围”。在地图的西北地区，集中了好些城镇，但那儿的怪物似乎也很多。先不急于扩张你的地盘，把你控制的版图中的所有黄金、宝箱和资源全部收集完毕。在游戏开始的时候，最好带上每回合能攻击两次的远距离作战单位“大地精灵”们，因为它们的攻击力和移动力要比皇家狮鹫和铁皮人强得多。带上大地精灵，趁敌人立足未稳，先拿下北面的那座墓地城。因为北面的守敌都只是一些移动速度很慢且非常“不经打”的僵尸。先不要急于攻打那些守卫严密的城镇，将外围的一些敌人“清扫”干净。在一些受到诅咒的地区，你的魔法将失去作用。不管怎么说，本任务中，用亡灵部队打敌人的亡灵们，场面非常热闹有趣。

场景之三：For King and Country

任务目标：夺回所有失陷的城镇和彻底消灭敌人

奖励(任选)：1. 获得“天堂之光”头盔(英雄所有的技能都增加6点)；

2. 获得土系魔法宝典(你能够使用全部的土系魔法)；

3. 获得“雄辩者”桂冠(你能够使用全部的第五级魔法)

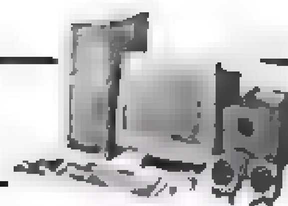
初始城堡：一座城堡城、一座壁垒城和一座塔楼城

初始资源：15 单位木材、7 单位水银、15 单位矿石、7 单位硫磺、7 单位水晶、7 单位宝石、15000 单位黄金



作战提示：从任务的名称就能看出，决战的时刻到了。在战斗中，你绝对不能够让女王 Catherine 或国王 Huart 阵亡，否则任务就算失败了。在游戏开始前给你选择的三种物品都非常有用，但考虑到本任务中战斗的严酷性，我还是建议你选择“雄辩者”桂冠，因为它能让你的英雄施放出所有最具毁灭性的魔法。尽管女王 Catherine 或国王 Huart 都属于骑士族的，但只要给他们戴上“雄辩者”桂冠，他们同样能使用最高等级的魔法。在游戏中，使用魔法“时空之门”将帮助你以最快的速度往来于城堡之间，以招募最强大的作战部队。你的城堡城位于地图的西南角，壁垒城是在东南面，而塔楼城则位于地图的东北部。地图上所有的墓地城都是建立在一片被诅咒的地区上，因而在这种区域的战斗过程中，你的魔法威力将受到不小的影响。但值得庆幸的是，那些挡道的兵营只是由一些僵尸、巫师、骷髅和吸血鬼在守卫着，拿下这些兵营用不了你多少时间。当你在地面忙得不亦乐乎的时候，千万不要忘记在你的脚底下还有一个“富得流油”的地下世界——派一两个英雄到地下世界去，多收集一些黄金并捡回一大堆神圣宝物，用这些宝物来装备你的英雄们。带着拥有最强大作战部队和最厉害魔法的英雄们，最终的胜利必将属于你和你的英雄们！

编辑/游骑兵



尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的“尖端 100”，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明：* 新上榜 ^ 名次上升 - 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

1999 年 5 月 17 日第 20 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	2^	11	1	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
2	1	13	1	Alpha Centauri {!}	Firaxis/Electronic Arts	半人马座
3	3	20	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
4	4	25	1	Half-Life	Valve/Sierra	半条命
5	5	58	1	Starcraft/Add-on {!}	Blizzard	星际争霸/资料片
6	6	55	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
7	7	9	7	RollerCoaster Tycoon	Microprose	过山车大亨
8	8	27	5	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨
9	14^	5	9	X-Wing Alliance	LucasArts	联盟铁翼
10	13^	23	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷：暗黑计划
11	10	51	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界
12	12	6	12	Civilization (Call to Power)	Activision	文明：力量召唤
13	9	85	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
14	11	28	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
15	15	25	9	Fifa 99	EA Sports	FIFA 足球 99
16	17^	6	16	Championship Manager 3 {!}	Eidos	足球经纪人Ⅲ
17	20^	9	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 新版
18	16	32	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	凯撒大帝Ⅲ
19	21^	29	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
20	18	74	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
21	19	8	18	EverQuest {!}	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
22	24^	33	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车Ⅲ
23	23	7	20	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ
24	22	46	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
25	26^	24	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
26	25	25	16	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代：罗马的兴起
27	27	15	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
28	30^	6	28	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	安魂曲：复仇天使
29	28	10	28	Army Men 2	3DO	玩具兵大战Ⅱ
30	29	25	15	Settlers 3	Blue Byte	拓荒者Ⅲ
31	33^	38	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
32	34^	5	32	High Heat Baseball 2000	Team.366/3DO	热血棒球 2000
33	32	33	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
34	31	27	31	Delta Force	NovaLogic	三角洲特种部队
35	38^	129	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
36	37^	79	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
37	35	19	17	Myth 2 (Soulblighter) {!}	Bungie	神话Ⅱ钩魂使者
38	41^	55	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒
39	39	38	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
40	46^	22	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ
41	36	52	25	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
42	64*	3	42	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	战地 2100
43	43	82	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
44	40	26	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ

45	49ˆ	23	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000
46	50ˆ	82	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
47	47	123	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
48	44	61	4	Battlezone	Activision	终极战区
49	42	27	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
50	57ˆ	48	9	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	大旋地转:自由空间
51	48	19	33	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	星战部落
52	52	7	48	Superbike World Championshi	Milestone/Virgin/EA Sports	世界摩托车冠军赛
53	45	25	21	Tomb Raider 3	Core/Eidos	古墓丽影Ⅲ
54	53	27	15	SiN	Ritual/Activision	原罪
55	55	78	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
56	51	130	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
57	56	30	12	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	升刚
58	63ˆ	4	58	Lands of Lore 3 {!}	Westwood/Electronic Arts	大地传说Ⅲ
59	69ˆ	70	29	I-War/Independence War	Ocean	独立战争
60	58	94	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
61	59	38	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	-
62	62	77	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
63	76ˆ	4	63	Gruntz	Monolith	-
64	54	6	54	Rollcage	Attention to Detail/Psygnosis	-
65	60	12	43	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	恐龙猎人Ⅱ
66	73ˆ	4	66	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Eidos	盟军敢死队:使命召唤
67	61	24	55	European Air War	MicroProse/Hasbro	欧洲空战风云
68	-*	1	68	Allods 2/Rage of Mages 2 {!}	Nival	巫师之怒Ⅱ
69	67	24	42	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	血祭Ⅱ
70	65	167	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明Ⅱ/幻想世界
71	77ˆ	83	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将Ⅱ/资料片
72	70	97	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2
73	66	23	22	Return to Krondor {!}	Sierra	重返克朗多
74	68	18	68	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	上古卷轴:红衣卫士
75	75	16	43	Close Combat 3 (The Russian Front) {!}	Microsoft	近距离作战Ⅲ
76	80ˆ	80	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	星空断层
77	72	10	48	Resident Evil 2 {!}	Capcom	生化危机Ⅱ
78	81ˆ	3	78	Premier Manager Ninety Nine	Gremlin	-
79	74	6	68	Triple Play 2000	EA Sports	棒球 2000
80	86ˆ	8	80	Pro Pinball (Big Race USA)	Empire	超级弹珠台
81	82ˆ	146	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
82	79	81	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅Ⅱ
83	78	59	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	星际叛乱
84	85ˆ	17	58	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	二战名机
85	84	3	84	Worms Armageddon {!}	Team17/MicroProse	决战天虫
86	87ˆ	98	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
87	88ˆ	129	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
88	83	46	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队:深入敌后
89	90ˆ	4	89	The Fifth Element	Kalisto/Activision/UbiSoft	第五元素
90	-ˆ	1	90	Sports Car GT	Electronic Arts	GT 大赛车
91	89	181	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际Ⅱ
92	94ˆ	83	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
93	71	83	4	Fallout	Interplay	异尘余生
94	-ˆ	80	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
95	91	22	36	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	侠盗中队
96	92	20	55	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	英雄传说Ⅴ
97	96	68	8	Gag	Auric Vision	-
98	99ˆ	25	22	Populous (The Beginning) {!}	Bullfrog/Electronic Arts	上帝也疯狂Ⅲ
99	-ˆ	1	99	Jack Nicklaus 6 (Golden Bear Challen	Hypnos/Activision	-
100	93	73	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将Ⅴ

电玩点将榜

综 合 榜

*	1.	→	星际争霸	Starcraft	Blizzard/奥美(1877)
*	2.	→	盟军敢死队	Commandos	Eidos/新天地(1813)
*	3.	→	生物危机Ⅱ	Resident EvilⅡ	Capcom/育碧(1457)
*	4.	→	FIFA99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(1128)
*	5.	↑	模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(960)
*	6.	↓	仙剑奇侠传(包括 98 柔情篇)		大宇(848)
*	7.	↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美(799)
*	8.	→	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And MagicⅢ	3DO/育碧(792)
*	9.	↓	大富翁Ⅳ		大宇(751)
*	10.	↑	古墓丽影Ⅲ	Tomb RaiderⅢ	维真/新天地(680)
*	11.	↑	三角洲部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(631)
	12.	↑	帝国时代	Age Of Empires	微软(610)
*	13.	↓	半条命	Halflife	Sierra/奥美(596)
*	14.	↓	极品飞车Ⅲ	Need For SpeedⅢ	EA Sports/电子艺界(589)
*	15.	↓	最终幻想Ⅶ	Final FantacyⅦ	Square/电子艺界(561)
*	16.	↓	暗黑破坏神	Diablo	Blizzard/奥美(556)
*	17.	↑	三国群英传Ⅱ		奥丁科技/众心电子(529)
	18.	↑	博德之门	Baldur's Gate	Interplay(494)
*	19.	↓	风云		众心电子(437)
*	20.	↑	上帝也疯狂 Ⅲ	Populous: The Begginning	牛蛙/电子艺界(365)
*	21.	↓	魔法门Ⅵ-天堂之令	Might And MagicⅥ	3DO/育碧(343)
*	22.	↑	异尘余生Ⅱ	FalloutⅡ	Interplay/第三波(309)
*	23.	↑	玩具兵大战Ⅱ	Army MenⅡ	3DO/育碧(295)
*	24.	↓	沙丘 2000	Dune 2000	维真/新天地(210)
*	25.	↑	铁甲风暴	Metal Knight	目标软件(165)
	26.	↓	三国志Ⅵ		光荣(163)
*	27.	↓	幻世录		奥丁科技/智冠电子(153)
*	28.	↓	阿猫阿狗		大宇(124)
	29.	↓	三国志曹操传		光荣(120)
*	30.	↓	NBA 篮球'99	NBA live'99	EA Sports/电子艺界(112)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

榜 评

山中方一日，世上已千年。从 GAME 的昏天黑地中抬起头来，突然发现帝国主义已经欺负到他们中国人头上来了！一时间灰灰义愤填膺，咬碎满口鼠牙，在各大 BBS 和聊天室狠狠喊了几句口号，也向老编递上一份要求去科索沃的请战报告，因为没被批准最近一直在闹情绪。看看这期的榜，更加的没情绪：TOP30 这期只有《玩具兵大战 II》是新面孔（也不算新吧），以《星际争霸》为首的几大巨头牢牢占据了排行榜的前几名；榜上中国人的游戏除了《三国群英传 II》上升势头不减，其他都略显颓势；虽然听说《决战朝鲜》最近卖红了街，可还远远在 40 多名呢，不过，据说《轩辕剑 III》快要上市了，咬咬牙，就再等几天吧！

《星际争霸》和《盟军特种兵》的争雄由来已久，双方的拥护者各不相让，均曾发生过有玩家偷偷与灰灰接触企图收买灰灰的事件；这个月又各有玩家声称己方乃某军事联盟化身不屑与之为伍而转投另一方的事件。灰灰在这里声明，灰灰的公正无私是绝对不容置疑的，不是象有些玩家想象的喜欢糖果啦奶昔啦之类很容易收买的（如果有 PIII、力回馈……那就很难说了）！另外，游戏嘛就是游戏而已，其实并无所谓是中国的还是外国的，只要记得不要玩的时候做特种兵就以为可以真的为所欲为，做 ZERG 不要狂妄到真的要去毁灭人类就可以了。

有 FIFA 玩家与灰灰探讨这次国奥队能否出线的问题，灰灰用《FIFA99》和《世界足球经理》仔细论证了一下认为出线是肯定的，只不过是早晚的问题；至于这次能不能出线，恐怕要看国奥队的实力到底比 FIFA 的设定强多少了。不过灰灰也和大家一样真心希望国奥队能给我们长长脸，让大伙以后玩 FIFA 的时候用中国队不至于太吃力。

在这里灰灰要感谢江苏苏州的沈俊朋友，他在问卷里指出灰灰上期的榜评里将《三国群英传 II》写作《三国英雄传 II》。灰灰酗酒倒是没有，虽说 GAME 玩得心力交瘁了些，可张冠李戴却确实太也不该，罪不容诛，已经罚自己夜读《新华字典》至天明，并欢迎众玩家继续热心监督。另外灰灰要告诉大家的是榜评不一定只限于问卷上的几行空间，也并不一定必须限于对 GAME 的评论，点评可以写得长些，更可以是玩某 GAME 的感觉和感想，总之就是要贴切和新鲜啦！还有哦，拜托各位玩家写信不要再寄指甲盖大小的选票了——前几天灰灰为了找一张掉在地上的选票，两只膝盖都磨得出了血……

本期幸运读者的奖品是第三波提供的《古文明霸王传》。灰灰欢迎大家通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@ fcgm. com. cn 投票，无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获赠正版游戏一套。选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称）：

1.____________ 2.____________

3.____________ 4.____________

点将榜投票地址：100037 北京 813 信箱，点将榜栏目收

读者点评

《盟军敢死队》 本期排名(2)

点评：在他倒下的一瞬间，他突然记起老妈出发之前叮嘱的话："千万不要捡地上的东东吃呀，还有，吸烟不仅有害健康，还会危及生命……" **（包巍 湖南株洲）**

点评：贝雷帽：我们的全称是"南斯拉夫联盟军抗击北约敢死别动队"。 **（方珂 河南南阳）**

点评：下面报告《盟军敢死队》最新资料片《盟——北约的溃败》。本游戏共 N 关，任务目的：炸毁美国所有驻外使馆……

灰灰：以暴制暴可不是办法，再说，EIDOS 也不一定肯做……不如玩玩《决战朝鲜》吧！

（罗侃 浙江杭州）

《生物危机》 本期排名(3)

点评："不好啦！僵尸来啦，快跑！"——连夜奋战的我第二天见到同学后他们的第一句话。

（费一鸣 天津）

点评：不知怎么搞的，最近怕黑，怕一个人呆着，怕突然有人从后面拍肩膀…… **（李睿博 吉林）**

《沙丘 2000》 本期排名(24)

点评：破阵子——沙丘 2000

眼望黑板困倦，梦回电脑桌前。人百里分破坏者，音波坦克塞外声。沙场秋(丘)点兵。

三轮摩托飞快，炮如霹雳弦惊。了却公爵天下事，赢得生前身后名。可怜梦已醒。

画外音：（老师）陈熹！上课不准睡觉！

（陈熹 辽宁沈阳）

《心跳回忆》

点评：我想在世界上有两种心跳，一种是《生物危机》里的恐怖心跳，而另一种是《心跳回忆》兴奋的心跳，是 GAME 给了我们永远难忘的心跳感觉，我要说 "I LOVE THIS GAME！" **（王鑫 天津）**

《神偷》 本期排名(43)

点评：灰灰，想不想知道半夜偷偷溜进女生宿舍的感觉？那就去玩"神偷"吧！

注：当夜灰灰 PLAY 神偷至通关，次晨双眼通红，见人便问"神偷里到底有没有那一关？"

（POP 上海）

幸运读者

卢志宇	**河北邯郸**	龙 飞	**贵州贵阳**	吴 哲	**安徽黄山**
胡志高	**安徽宁国**	王欣达	**甘肃白银**		

本栏编辑/灰灰



说说心里话——尚洋谈《烈火文明》

从去年年底至今，曾经沉默两年有余的尚洋公司开始浮出水面，并围绕其游戏新作《烈火文明》展开了一系列宣传活动。随着《烈火文明》试玩版的免费发放，随着玩家们对这款游戏的进一步了解，各种评论顿时多了起来，有称赞，有鼓励，也许更多的还是指责，这一现象极好地表现出了国内玩家对国产游戏那种既失望又企盼的复杂情绪。看过或听过这样那样的议论之后，记者也有同感，也有异议，相同的是大家都对国产游戏抱有很大的期望，不同的是我想人们也应该听一听制作者自己的观点（不是广告用语）。在与包括尚洋信息事业部经理吴刚在内的几个主创人员一番交谈之后，记者有幸听到了尚洋人想说的一些心里话。

关于"免费的快乐"

提起 4 月 24 日举办的那场免费赠送试玩版的活动，尚洋人说他们现在想起来还觉后怕，并向记者讲述了当时现场的情景：当日上午 8：30，北京海淀黄庄连邦软件专卖店门前已聚集了四五百人，当尚洋的两位员工手拿调查表走出大门的时候，等着领盘的人们突然蜂拥而上，开始争抢调查表，一时之间秩序大乱，拥挤的人群甚至挤碎了连邦公司的两扇玻璃门。这是尚洋人所未料到的，他们说当时的情景实在"恐怖"，最后迫不得已，来了个"天女散花"，把调查表洒向了空中……由于现场人数太多，他们最后不得不决定向调查表尾号为 1 和 5 的人发放试玩光盘，其他人则发给海报，这个决定马上又激起了一阵骚乱，有人高兴，有人大骂……

据统计，那次活动在北京、上海、广州三大城市共计送出试玩版光盘 2600 余张。尚洋人说，他们确实没想到会有那么多人到场，准备得不够充分，对于没拿到试玩光盘的玩家很感歉意，但是他们已建立了玩家信息库，并有计划在今后的活动中进行一些"补偿"行动。尚洋也承认，对于玩家来说，这或许真的是"免费的快乐"，而对他们却有可能是一场磨难，因为众所周知，产品未上市而让玩家免费试玩将会破坏产品的保密性，如果产品质量有问题，还会招来指责和谩骂，影响产品的最终销售。想想还有"血狮"事件的影响，尚洋人敢这样做确实需要极大的勇气。

关于配置的问题

记者在拿到《烈火文明》试玩版以后，发现这款游戏的最佳配置竟然需要 Pentium Ⅲ 400、128MB 内存，既惊讶又不解，国内电脑配置的平均水平有那么高吗？很多玩家也发现了这个问题，而且反应强烈。对于这一点，尚洋人指出，他们做游戏时肯定要考虑到时间差的问题，由于还有很多地方需要改进，尤其是要将玩家的一些很好的建议付诸实践，所以这款游戏的上市可能还需要很长一段时间。这就是说，等到游戏上市的时候，PⅢ应该已经成为主流，配置要求高就不再是问题了。不难看出，尚洋的主要目标对准的是新的电脑用户，或者说是新玩家，但是这种做法明显把那些守着"古董"机器的老玩家们抛在了一边，不管是有意无意，我想自然有他们的道理。

关于人物动作

有些玩家反映《烈火文明》中人物动作的设计过于生硬、简单，就此问题，尚洋的技术人员指出：在《烈火文明》中，故事情节主要是靠 P 动画和对话来展开的，所谓 P 动画，是指程序即时播放的动画，人物的动作由动作元素组成，并由程序将它们串联在一起，这就要求人物的动作不能太复杂，动



作还要有一定的可重复利用性，而且对于人物与人物之间的相互关联动作，比如抱起、拥抱甚至拉手，从程序上调整人物位置的工作都是极其烦琐的。目前他们还没有一个高效、成熟的动画编辑器，所以在设计动画脚本时，只能尽量的简单，但他们会努力做得更好。



关于人物对话

有玩家反映游戏中人物的对话过于简单，情节过于平淡。就此问题，尚洋人解释说，其实原来的对话比现在要丰富很多，但是在串联的时候他们一致认为对话太多会影响到P动画的连贯和剧情的紧凑，于是就进行了削减，现在看来是减得太过分了，该详则详还是很有必要的，他们表示将尽力把对话再丰富起来。在此期间曾有很多朋友给他们寄来自编的策划脚本，他们亦表示十分感谢，但由于动作元素的原因，可能没有办法实行，但是他们正在尽力找出解决办法。谈到剧本过于平淡的问题，尚洋人感慨地说："有个朋友讲过一句话——中国国内策划不要脸的程度还不够，他的意思是说国内的策划所写的剧本太过平淡，丝毫不夸张，非要写自己看了都能起一身鸡皮疙瘩的那种台词才行，他说的有些夸张，但也确实说明了一些问题。"

关于执着

就在与《烈火文明》的主创人员进行交流后几天，记者突然在尚洋的网站上发现了一篇名为"醉酒之后笑话游戏"的帖子，是《烈火文明》的制作人吴刚先生写的，读后颇为感慨。这里我摘录了其中一些主要内容，供读者来共同品味。

■自己不留心踏入了这万劫不复的世界，最近越发在这本已太过虚幻的世界中越陷越深，渐渐地不知道自己是谁，不知道自己是为什么了？我是什么呢？我是一个游戏市场上的准商人？还是一个国产游戏的"毁灭者"？甚至有人说今天国产游戏的境遇全赖我的"功劳"！关于过去，我不想辩解什么，因为我还有一次机会，我还在这里，没有逃避，我能面对咒骂！

■有人说我是商人，其实有些抬举，在投资者那里，我已然成为艺术家了！为了信念为了口"气"这些飘渺的东西，投入了一百万又一百万，我为什么还不是商人？因为如果我是真正的商人，我会逃脱，如果我是真正的商人就绝不会选择游戏！

■游戏开发者苦，相信了解游戏开发的人都知道，为什么？不赚钱！开发2年之后，在本该经验满满能做个象样的游戏的时候，却为生计所累！在众人的唏嘘之后，在不理解的声音之后，我感动了！我能做的是什么？把他们的产品卖好，卖出它本该的价值！没有人想吹牛，没有人愿意欺骗，我始终相信我日夜开发的兄弟们！他们告诉我，他们能开发出个象样的产品！他们能！我要竭尽我的全力为他们做好宣传，最好的！当然还是最真实的！

■我真的很难，几十人的生计在我手里呀！有人问凭什么别人的游戏只能卖四五千，而你敢说你能卖几万呢？不凭什么，就凭我对这份事业的执着！我们始终相信，多次偶然的成功远不如一次深刻的失败有意义！路途很远，也许我们已经脚步沉重，鞋底沾满淤泥，只要我们还站着，我们就还能向前走，如果我们倒下，我们还能爬！我们年轻，我们需要的是真正的执着！再过3年，还能留在这里开发游戏，开发国产游戏的人，是英雄！哪怕我们不知道他的名字，他还是真正的英雄，国产游戏的英雄！如果您希望能够看到真正的国产游戏，继续支持我们吧，哪怕您是在正版专卖店门外默默地为我们加油！

附：《烈火文明》意见反馈一览

原本想获取一些《烈火文明》创作人员的资料介绍给大家，然而吴刚先生一再强调他们希望把焦点集中在游戏本身，那好，我们还是来看看尚洋对玩家的意见和建议做出了哪些反馈吧。

一、造型方面

问：男主角的头发在前面像个犄角。

答：男主角的模型已经修改



问：我看女主角的头部造型看上去感觉还可以，不过身体部分构成太简单了，而且贴图接缝处（就是里面的蓝色衣服和外面的白色夹克之间）可以看出有比较明显的锯齿

答：女主角衣服贴图准备修改，减少面数

问：女主角的脸太长，而且绝对算不上漂亮

答：女主角贴图准备修改，减少面数。

问：那个男主角整个就一面板脸，身体像棉花堆的，加在一起就是有一张面板脸的奶油小生，而且好像只会往一个方向看

答：男主角的模型已经修改。

问：武器的造型，开头看到的是一个黑黑的好像是枪的东西在突突突，后来又在男主人公的手里看到，大概是只UZI吧？这大概是我见过的最难看的UZI造型了。

答：男主角的模型已经修改，换了一种UZI。

二、动作方面

问：女主角和老太太说话的时候根本不看着她



答：P动画正在修改

问：跑步时身体动作幅度太小，动作慢时太慢，快时太快，不知道哪的毛病，看起来让人觉得别扭。

答：人物动作已经在修改计划中。为了节省内存，减了很多帧，所以动作显得别扭，我们正打算重新输出。

问：人物的移动和动作有点生硬，致命一击的效果也有些不够震撼。

答：人物动作已经在修改计划中，初步修改已经完成，正等待进一步验收。

问：女主角必杀的那个动作实在有些夸张，而男主角身后的那把枪背得让人感觉别扭。

答：人物动作已经在修改计划中，初步修改已经完成，等待进一步验收。

问：在开关门的时候，感觉象是掠过去的。

答：开关门操作已经添加到程序中，但开门动画工作量会比较大，可能会仍然保持不变。

问：战斗时不紧不慢的动作（对比一下FF7里队员一溜烟冲上去扁敌人），招式有些莫名其妙。

答：人物动作已经在修改计划中，初步修改已经完成，等待进一步验收。为了提高装入速度，动作的帧数会减少，发招速度会加快。

三、场景方面

问：天空和水面的锯齿明显。

答：如果是马赛克问题，则是显示卡不支持双线性滤波造成的，是显示卡的问题。如果是两张贴图之间相交时的锯齿，则是我们三维显示底层程序的问题，这个问题我们只能尽量去寻找解决办法。

问：地面和山几乎是一种颜色，在远处很难分辨出来，不容易找到路。

答：如果时间允许，我们会考虑更换贴图。

问：一个比较低级的错误，一切物体都没有影子。

答：会加上的。

问：就外景物体，比如汽车。飞机而言，外型不错，很现代很真实很漂亮，但我认为用色还是太鲜艳，红红绿绿的，看着有点玩具的感觉。

答：如果时间允许，我们会考虑更换贴图。

问：山的贴图就象煤渣一样。

答：这是贴图太过精细的问题，我们会降低贴图分辨率使贴图模糊一些，从而减少闪烁现象。

四、程序方面

问：干什么都要loading，切换场景loading是应该的，进门出门和战斗也要loading就有点过份了。

答：因为贴图精细，模型复杂，造成数据量比较庞大，所以loading是必须的。我们会改变loading的方式，提高loading的速度来避免人们对此过于反感。

问：BANSHEE在loading前要花屏。

答：在所有Voodoo卡上都有类似情况发生，我们会修改这个Bug。

问：有些地段人物跑步时一顿一顿的。

答：这是人物碰撞判断的Bug，已经得到修改。

问：最令我不满意的就是主角的行走，给人的感觉十分生硬。在主角站立不动原地转弯时，画面总是跟不上，有一些迟缓和停顿，让人感觉有些别扭。如果是在行动中转弯，则视角以主角为中心改变，而不是始终保持在主角的身后上方，这也是让人感觉不便的一点。

答：速度慢的问题我们会采取减少一些效果的方法（比如去掉天空和大海）来解决；操作迟钝的问题已经解决；摄影机问题已经列入修改内容。

问：硬件要求未免太高，在我这样的配置下，在进入场景复杂的城市时居然只有4到5帧的速度。象quake2和Moto2这样的游戏，在硬件性能不足时，都是采用丢帧来保证游戏的流畅性的，但《烈火文明》不同，每一帧都被保留，结果是游戏忽快忽慢。

答：我们会采取减少一些效果的方法（比如去掉天空和大海）来提高速度。

问：引擎本身有Bug，有时会忽然变成第一人称视角，再也看不到主角，并且镜头会胡乱漂移，没法继续进行游戏。

答：这个Bug已经修改。

问：罗莎走到卡车的后面，当卡车倒车时，罗莎的上半身会"陷人"卡车中，此时罗莎只能转身而无法移动，玩家只好重新开始游戏。

答：正在检查中。

问：建议增加各种特殊3D效果开关（像《生化危机2》），以使各种配置的玩家都可以玩这个游戏。

答：采纳你的意见。我们会采取减少一些效果的方法（比如去掉天空和大海）来提高速度。

问：人物走路时遇到障碍只会站着不动，应该能沿着障碍走。

答：已经列人修改内容。

五、界面方面

问：战斗时人物状态栏太大。

答：界面正在修改。

问：战斗是即时的，用鼠标点那么多选项太累，攻击时出现表格选定攻击对象和确定太麻烦，应该学学FF8。

答：如果时间允许，我们会改成全键盘操作。

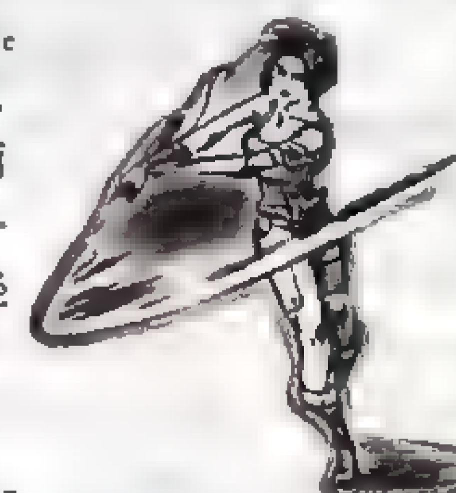
问：读盘画面的进度条应短一些或宽一些，可以使人感到需要时间较少。

答：loading的方式已经决定修改。

六、剧本方面

问：对话太少，导致人物不够突出，情节也太单薄。

答：剧本已经开始全面修改，第一关内容已经修改一遍。



编辑/Racer

玩家沙龙

战争与战争游戏

■北京/杨耘天



公元1998年3月24日，北约开始了对南联盟的空袭。这对于所有热爱和平的人无疑是一个晴天霹雳，严峻的事实打破了人们对于新世纪的美梦。不得不承认的是，这场战争也动摇了我对于新世纪的看法。昨天我们还在谈论明天如何美好，科技进步将为人类造福，而今天美好的梦想如同空中花园一样在现实的沙漠中枯萎、粉碎。不经意间，对于喜爱的游戏，我也重新用理智的目光去审视，发现了一些原本并不太在意的现象，遂作文一篇，与大家交流。

如同体育从来不曾与政治真正断绝关系一样，游戏在其多年的发展史上也常或多或少地包含一些政治的因素。首先，需要澄清的是，游戏作为一种文化现象，不可避免的包含着多种意识与观念；其次，本人认为这些因素并不是因宣传等政治目的刻意而为的，它是制作者本身的观念与思想的产物，是受社会和环境影响的结果，但它又确实含有文化渗透和潜在接受的可能。下面，我将用具体的事例说明这种观点。

记得小时候，我常去游戏厅玩，见别人玩一些牛仔游戏，很刺激；现在想起来却没有那么兴奋了，因为它的情节：一个流浪枪手为了几千块赏金，可以把一个村子的印第安苏族"恶棍"杀光。这与电影《最后的莫希干人》中把美洲原住民的锐减说成是部落之间的仇杀有相似之处，即表达了明显的种族思想，歪曲事实，就连微软也在它的软件中把一些美洲原住民与野蛮人作为同义词。也许人们记忆中更深刻的是，不少外国游戏中总是无法区分中国与越南，游戏中的中国人头戴斗笠、衣衫粗简、军事独裁，那些制作者不了解中国，也不想或不愿去了解发展中的中国。他们习惯于一种长久以来形成的优越感，漠视不同于他们的文化，而真正客观的恐怕只有部分学者。这难道不是一种文化歧视吗？它诉诸于欧美的传媒，也不加掩饰地表现在游戏中。

我们再看一看今天的部分游戏，《提督之决断Ⅲ》曾在中国广受批判，可光荣公司并没有停止开发，只不过把它带回本土去开发，因为它卖得不错（在日本），还可以赚钱。听一位学日语的朋友说，《樱花大战》的主题歌旋律与日本二战时期的军歌相似。也许这些只是一种商业行为，但放眼更多的日本文化产品，什么热血男儿、军魂、男儿魂、武士道之类和其他一些具有明显民族主义色彩的产品不也挺有市场的吗？明眼人都该知道这意味着什么。现在对历史和事实说"不"的石原慎太郎一上台，就吵嚷着要中国分裂，据说他还是民选的无党派人士，这说明了右翼势力在日本不可想象的强大。基于此，在将来，那些有强烈日本意识的产品仍会很有市场（在日本），这样的游戏也会继续出品。如果以上这些还都是商业化的产品，那么前两年在德国、奥地利等地区出现过的新纳粹游戏一出世就被政府认定为非法的反动工具。

由于PC游戏是欧美的天下，让我们来看看部分近年的作品。《帝国时代》是一炮打响的游戏，它有很高的游戏性，但却不能在中国上市，是有着本



身的原因。主要是因为该游戏日本部分的游戏情节：日本出兵朝鲜，是应一方（李氏王朝）之邀去打败另一方（东林党起义）和中国，最后打败中国的侵略。事实上李氏不可能去请有意鲸吞自己的日军，虽然清朝出兵也非正义之举，但日本正是自此走上近代军国化侵略的可耻道路。美国人这样设计游戏，不禁令人置疑出于何种目的。其实，它一方面反映了近几年欧美流行的日本文化热，另一方面也有历史和现实的原因。从历史角度，日本根本称不上是古代世界的帝国，而是近现代的军事帝国。在古代，日本在文化、经济和军事上都没有优势，只是内战内行的封闭国家；没有经济和文化的极大发展、没有大规模的民族战争、没有侵略与被侵略的历史，怎称得上是帝国。直到美国军舰敲开了它的门户，日本才真正变法强国。然而，美国制作者"奇迹般地"让日本骑兵横行天下（可笑，日本海盗都比不上北欧的），一方面是由于他们的历史观以及他们对于武士道精神的"敬仰"（这是美国士兵所缺乏的）；另一方面，也是因为美国（它只有二百多年历史）与日本同样不是古代世界的重要角色，而在近代、现代甚至今天，他们都有称霸世界的野心（军事、政治、经济这几方面），并且自从冷战时期直到今天，日本一直是美国在亚洲最重要的盟友，用来对付共产主义，对付中国和俄罗斯。所以，受多方面文化与意识潜在影响的游戏制作人自然会有意无意地这样在游戏中设定（据说2代某些地方会更真实一些）。与此相近的是，制作《帝国主义Ⅱ》，也显现出美国人对霸权的渴望。另一部著名的游戏就是成功的《红色警报》，它真实的



反映了西方的心理；联想到《007黄金眼》中跌落的镰刀斧头、列宁像和《空军一号》中狂热的国际歌镜头，对此就不难理解了。客观地说，当年苏军人侵阿富汗、出兵捷克，确实是霸权的象征，但欧美在中东战争中意图抢占苏伊士运河，轰炸巴拿马，朝鲜战争与越战又算是什么呢？以五十步笑百步（我看远不止五十步），又有什么好自豪的呢。今天的事实证明，失去红、蓝两军（戏指游戏）对峙的世界让弱小者感到不安，没有平衡的世界才更加可怕。除此之外，大量军事模拟游戏也占据着不少朋友的硬盘。F14、F15、F16、F117、盟友以色列、阿帕奇，偶而也有苏27、米格29、雌鹿，它们有多少是在自己的境内飞行，真是那样就没多少仗可打了，国界在游戏中没有道义的约束力。相反游戏地形越来越真实，今天科索沃有民族问题，没准明天就出现南联盟的喀斯特地貌；后天格鲁吉亚出了事，美国在那里有军事承诺，又有石油投资，高加索山脉地形也有戏了。现在连中国大使馆都敢炸，游戏更可以大着胆子什么都可以做了，这样的现实究竟是玩家的福，还是百姓的祸。



最后，我想提到的是特种部队游戏。近来这种游戏逐渐增多，任务也越来越丰富，令现实与假想中的恐怖分子与独裁者一一浮出水面，看看游戏的地图你就知道了。民族矛盾是复杂不易解决的，而指认恐怖分子就简单多了，当然也会认错，以前被美国认为是恐怖分子的"科索沃解放军"现在就成了香饽饽。既然黑的能变成白的，那么白的也能变成黑的。据网民称，《彩虹6号任务版——雄鹰守护计划》中倒数第2个任务是紫禁城！！中国恐怖分子在紫禁城里扣押了4个人质，他们手里拿着AK47，却戴着草帽，穿着布鞋，彩虹6号来英勇解救（这么说，大家应该能去找彩虹6成员签名），由此看来美国人认为中国国界只对邻国有效。当然，土耳其支持幻想建立东突国的新疆民族分裂分子，传闻中美国中情局支持的西藏莲花支队自然不是恐怖分子，是"人权和自由"的倡导者。我想游戏的制作者认同所谓的人权高于主权，又"爱憎分明"，也可能依

此再推出几个任务包。在另一些游戏中，独裁政权也要推翻，《古巴战士》虽然已经推倒了独裁政权，但卡斯特罗后来一直不听话，那就是独裁。智利的皮诺切特独裁17年，杀了多少人，要审判他。想当年他推翻了民选总统阿连德，是美国积极促成的，因为智利人民是世界上第一个通过选举，人民民主选择马列主义政权的国家，这不是选择独裁、民主倒退吗？！所以美国支持皮诺切特一导弹炸死阿连德，第二年，基辛格拿了诺贝尔和平奖，估计全世界认为美国是对的。因此，当年政变死了些人不能算在他的帐上，英国法官说的好，当年英国还没有签××公约，那时死些人可以不算数(各位看这水平可否成为北约或美英发言人)。事实上，美洲的不少独裁者是美国背后支持的，恐怖主义更是一顶谁戴谁倒霉的高帽，可以说打就打，下场如同苏丹、阿富汗等。其实，有这种倾向的游戏也不算少，它们是制作者自觉或不自觉的产物，不是哪个政府鼓励去做，而是自愿去做的。唯一能解释这种现象的，说明那代表了一种思想和意识，那是一种因为自身良好、先进发达就自以为是、自高自大的情绪，是一种霸权主义的自我膨胀，不同之处在于它不是产生在中央集权的基础上，而是在“自由民主”的基础上形成的，代表的是美国国家利益，也是个人、集团利益的最高体现，在这一点上，美国人是团结的。只有像越战那样在道义上和军事上的惨败，才能真正刺痛他们高傲的心。



这不是一篇完全讨论游戏的文章，因为我始终认为现象是与相关的本质联系的，也许真正明显表现出这种倾向的游戏并不太多，但有那么几部著名的也就够了。促使我写这篇文章的重要原因之一是，近来我看够了一些网上著名论坛中完全西化的“民运分子”的种种言行和民族虚无主义。随着电脑尤其是网络的流行、游戏的流行，使我们接受了更多的外来文化，可当我看到那些从分裂祖国、台独到支持美国与北约成为国际警察的人在中文论坛中结伙横行，我才真正意识到取其精华，去其糟粕的重要性。游戏是青少年接触最多的东西之一，我们青少年应该认清历史和现实哪些是可以游戏的，哪些是不可以游戏的，而哪些是更不能以游戏的态度面对的现实。另外一个重要的原因就是中国大使馆被炸。从近来种种事态表明，中日、中美友好不是乞求来的，也不应是可悲的单相思。我承认日本和美国的游戏是世界上最好的，但它不是我们的，虽然个别国产游戏很差，甚至不忍去玩，但它是我们没有保护的幼稚产业。只要你想一想那些不敢拿到中国来正式贩卖的具有歧视甚至敌视内容的游戏，再想一想玩这些游戏的外国孩子，他们长大后成为社会中坚，成为议员，成为总统，在他们孩童时形成的潜意识里会有什么样的印象，成长后的他们又会对世界产生什么样的影响。他们打高科技战争就如同他们小时候玩电子游戏一样，通过电脑，按动电钮，可以不沾鲜血就肆意杀戮，亦无任何罪恶感(这并非危言耸听，也是有识学者提出的观点)，我想这就不再只是游戏娱乐那么轻松、简单了。所以，我希望大家出于自愿不去购买那些具有民族歧视、违反历史、歪曲现实、有霸权倾向的游戏，不让他们因此拿着我们的钱为别国“裁军”。玩不玩爱国游戏不是爱国的准绳，但试都不试就把所有国产游戏一棒子打死，是否就是理智的体现？只看到自身的不足，看不到外来的糟粕，以已之短较他人之长，实是不妥。千里长堤并非一日可成，国产彩电的崛起便历经十余春秋。真情付出，流年不悔，经历了希望与失望，我们才从孩童成长为理智的成人，世事如此，中国游戏业亦如此。同时，我希望有人对本文提出批评指正，并形成讨论，让大家在思考中获取更多。

最后，让我们为现实世界中的战争死难者寄以深重的哀思，并要求对此进行真正公正的国际审判！

1999.5.8

编辑人语

美国的校园枪击惨案使数家著名游戏厂商走上了被告席，游戏文化对各国青少年教育的影响已被越来越多的人重视。5月8日北约悍然袭击我驻南使馆后，杨耘天很快通过 E-mall 发来了这篇在震惊和愤怒中一挥而就的文章。它体现了一位成熟玩家对游戏的理性思索，欢迎大家就此展开讨论。

编辑/AWEI

由《幅射Ⅱ》所想到的

■文/董煜

玩完这个游戏有一种被幅射过的感觉，一时只觉天地虽大，却无容身之所，心境仿佛也萧索了许多。窗外的蓝天白云如 Windows 桌面图案般挂在众生的头顶，屏幕上的蓝天白云也在退出这个游戏后久久地定格着，我一时竟无法接受别的游戏——长久以来，能带来如此之大的震撼感的，仿佛也只有这个游戏的前作了。

一个精彩的游戏与一部精彩的续集，所不同的是，当初我几乎是极不情愿地去碰《幅射》的，而《幅射Ⅱ》出时，我却是迫不及待地弄得一套来玩的。“一个回合制战斗的英文 RPG 游戏”对我这个既不喜欢回合制与 RPG，又讨厌 English 的人来说，应该没有多少被接受的可能，可“幅射”来临时，人往往没有抗拒能力的，也许，我该将之归因于自己的显示器没有安保护屏罢。由于我一直将“Fattout 与 Fattout Ⅱ是 RPG 之极品”的话挂在嘴边，便有人问我：“究竟这两个游戏是什么样的？”对于这个问题，我斟酌再三，最后却只能吐出两个字来：“流浪。”

是啊，流浪。

《幅射Ⅱ》其实是一款与前作很相似的游戏，不过一代的引擎已经够好了，除了扩大地图、增加人物，我们还能要求有什么大的改进呢？不过是换个世界流浪罢了。

以一段50年代黑白影片风格的片头开始，伴以一首古老、悠远而忧伤的曲子，我们被勾起浓浓的怀旧情绪，却又被引得一脚踏进一个满目疮痍的未来世界里。

一代的故事结束80年后，一切仿佛还是老样子，人类在废墟上重建的恐怕已不能用“文明”来定义，也许我们在这个游戏中看到的真是人类“进化”到用核武器来互相残杀后的情景？

肮脏、龌龊、卑鄙、下流，无论用什么形容词来描述这个已经道德沦丧的世界都不为过——当然，这可能与游戏自始至终都采用灰蒙蒙的色调有关。《幅射Ⅱ》讲述的不是什么喜剧故事，玩起来有压抑感是很正常的事，或许只有以凝重的心情流浪在未来的世界里，才能体会到制作者的苦心孤诣罢。

一个成熟的 RPG 能让人感到“与众不同”，绝不是单靠华丽的外表就可以做到的。很多人玩《幅射Ⅱ》时都是全身心投入的，因为这游戏真正地打动了人。正因为游戏里的主角处身于一个文明遭到浩劫、道德也已败坏的世界里，文明与野蛮、道义与强权的冲突才会显得格外突出。这游戏几乎从头到尾都在让玩家进行善恶间的选择，对人性的深刻阐述成为《幅射Ⅱ》凌驾于众多 RPG 之上的基石。游戏是以真实时间进行的，虽然不像《侠客游·前途道标》那样经历整个人生，可从脆弱到坚强也是一段不短的历程，足够一次对人生的淬炼了。人性是升华还是沦落，由许多或大或小的选择决定，而选择往往不那么容易。《幅射Ⅱ》能让人学着怎么去尊重别人，因为对崇尚礼仪的中国人来说，在挑选对话时总不会学满口粗话的痞子调罢？很多事用最简单的武力方式也许可以轻易得到解决，但人活在一个充满敌意的世界又有什么意思？虽然常常的确是恶人才能生存得更好些，好人也经常活得更累些，但所有发自真心的、最美好的祝福却都是留给好人的。在流浪的途中我虽然扮演的还是个嗜血枪手的角色，但从来没有故意“杀害”过本质不坏的 NPC；当然，因为对英语不够精通而导致误杀的，也只能对死难者表示“遗憾与慰问”的强盗逻辑了。由是想到，最近突然发生了以美国为首的北约空袭我驻南使馆的事件。自己作为一个中国人，哪怕是在一篇谈及美国游戏的文章中，也有义务表达对刽子手们最强烈的愤恨和轻蔑。一个恃强凌弱的民族永远也无法成为真正的王者，我只觉得它们(甚至都不屑于用“他们”)太渺小，让人联想起浅俗的暴发户。《幅射Ⅱ》里的战后世界触目惊心，但愿这不会变成现实，但愿世界和平美好——终于又忍不住想对正在破坏和平的人说一句：停止你们可耻的行径，忏悔罢！

但愿我们的玩家能以成熟的心态去玩这个游戏，一首古老、悠远而忧伤的曲子，总是能发人深思的。幸好窗外还有蓝天白云。

末了，听说第3波正在汉化《幅射Ⅱ》与《博德之门》，这可真是一件功德无量的事，余当静心期待。

向所有热心助人的玩友致敬!

难症会诊



编辑/AWEI

取药处

1.《未来战警》

问:第3关进入一条隧道,变成飞行汽车以最快速度穿越几个灯卡(机关),有提示"COOL!"证明已解开谜题,但我被一个像风扇叶一样的柱子挡住去路,请问如何才能通过?

答:听到"COOL"后,抬头看前方墙上的六个开关已都被拨下。在左边通往风扇柱子的通道口门的右侧,原来有两个静止不动的机关,现在已经启动,一上一下作发动机运动状,仔细听还有声音。不用跳,直接走到机关上,当它升到最高时跳上右面的高台,沿着唯一的一条通路走,穿过铁桥后跳下台阶。前方有一补给站,先不要加满血。沿着斜坡走进狭窄的通道,从另一端的斜坡走出,补给导弹后走上铁桥。走到尽头,左面有一金字塔状开关,打开它,听到风扇声证明机关已开动,回身补炸弹后沿原路返回,注意在狭窄通道中两边墙上的铁锤,走出后补满血。刚才从铁桥跳下的台阶是跳不上去的,在它左侧有一个小门,走出去可以跳下回到灯卡隧道中。现在再去看那个风扇柱子已经开动了,掌握好时机可以穿过它到左面的门中。有问题也可以到 http://www.futurecop.com 上去看看。Good luck,X-1 Alpha! It's you, baby!

(上海 涛力)

2.《心跳回忆》

问:有时在游戏中的情报杂志上看到提示:在特殊事件中输入"上上下下左右左右BA"有秘技出现。我试过多次,不知道是什么。请问这个秘技是否有效,是什么秘技?

答:在KTV包厢输入此秘技可进入卡拉OK模式。在玩兵蜂游戏时按SPACE暂停后输入此秘技可变强,过关后记录不算。

(北京 王熙威)

如果三年内你一直都参加一个社团,那么你就有机会修炼成一项"必杀技"(其实威力不算太大),比如我一直呆在篮球社,练成的就是"超级灌篮"。在第二年秋的校外教学活动中,你会遇到熊(北海道)、鹿(京都·奈良)、蛇(冲绳)向你进行攻击,在战斗中输入此秘技就可以使用你练成的必杀技了。其实不会也没关系,你的"血"(体力值乘10)快没了时,自会有人帮你出头。另外如果你和女孩约会时遇到不良少年(连续3次去同一地点约会便会遇到他们),在战斗中也能用到此秘技,说不定你还能当他们的"老大"呢!

问:怎样才能对藤崎诗织追求成功?

答:理论值要求体力60以上,压力50以下,其他数值一律130以上。现在《心跳回忆》的攻略满天飞,在此只介绍我的几点经验:

(1)一年的休息日中至少留四分之一留在家里学习(提高数值),因为休息日提高数值的效果比平时高好几倍,可不要就知道去约会啊!

(2)一定不能对诗织用情专一(有没有搞错?)。随着游戏的进行你会遇到许多女孩,她们刚出场时多半会对你很好,可如果你很长时间不理她们的话就会出现"炸弹满天飞"的壮观景象,使你和所有女孩(包括诗织)的关系直线下降,导致追求失败。应该尽量"轮流"和所有女孩约会,稍微多"照顾"一下诗织就行了。

(3)把握"天赐良缘"。每年1月1日都邀诗织去神社参拜,选"恋爱有成"中和诗织的那一项,效果……

(4)每年送诗织合适的生日礼物(第一年为古典CD,第二年送发圈,第三年送耳环),会令她对你好感大增,另外在3月14日的"白色情人节",选回赠巧克力时自然要选给诗织。

好了,这毕竟不是攻略,祝你早日追求成功(千万不要被女朋友发现,否则@#$%&)。如有困难请给我发信(cgameboy@263.net)。

(北京 牧童)

3.《英雄传说Ⅳ朱红雪》

问:菲尔汀城中下水道见公主的情节要通过什么事件才能展开?为何每次进去看到机关后都说"就是这个吧!"

答:进入下水道前先去事务所,那里有一个穿绿衣服的女孩,她就是公主。只要花1000元雇她,再去下水道就可以打开机关进入皇城(不过据我所知,是否进入皇城与主线情节没有关系)。

(河南郑州 王钊)

4.《冥界幻想曲》

问:在主人公藏身于酒桶到达地窖后,不知道该如何进行,盼能指教。

答:主人公到达地窖后,驾驶叉车进入电梯(下车按电钮后立刻登上叉车)。电梯上升过程中有一隐秘通道,当通道出现时将叉车向前开,将电梯卡住,然后下车到另一边将车叉升高,Manny就可以走进通道得到箱子,随即Charlie出现,情节继续。

(重庆 王俊峰)

5.《Syphon Filter》(PS)

问:玩到地下迷宫那一关,一下通道左边是穿白大褂走的路,右边还有一个通道。只能用无声枪,还不能让任何敌人发现。我一直跟着那个穿白大褂的,但如何过关?我已在这里转了几天了。

答:"地下迷宫"一关的任务是跟踪敌方的科学家(白大褂),找到被关在地下的线人PHAGEN。此关不能让任何敌人发现,那个白大褂十分机警,若被他察觉就会导致任务失败,因此必须小心谨慎,步步为营。要与他保持距离(即让他始终处于你的雷达边缘)才不会被发现。由于地下光线较暗,建议将夜视狙击步枪和无声手枪结合使用,射击敌人时一定要击中头部(他们都有防弹衣),必要时可用毒气弹GAS BOMB。移动时尽量蹲行,要有耐心,时刻注意雷达上的敌人动向,大约5分钟后可到达PHAGEN的房间,待那白大褂打开门后便完成任务。祝好运!

(北京 小龟)

6.《口袋妖怪》(GB)

问:ヤマブキ村怎样进入?第6个BOSS在哪里?

答:在玉虫村(タマムシ)的商店中买入3种道具中的第1种(不要与屋内人交换),然后向东去ヤマブキ村,把此物交给警卫即可进村。

第6个BOSS在棣棠村(ヤマブキ)中。在村中大厦3层得到钥匙卡(カードキー),开门与绿、神交手后,出大厦方可进入BOSS屋。(另外,村中还有假BOSS一位,不妨击败它,还小有收获……)

(北京 曾立冬)

候诊室

1.《魔法门英雄无敌Ⅲ》

○隐藏关《永生的王者》(LONG LIVE THE KING)第一战,我已经占领了全部资源,并升级了所有可以升级的建筑,消灭了人类对手,可依然无法完成任务。请问是否必须打开人类城堡后面的石棺,才可以过关。另外是不是要打开石棺必须学会"次元门"(DIMENSION DOOR)的法术?可是城中的法术种类似乎是随机产生的,不会要反复读进度吧?请指教,多谢。

(wolf.99@263.net)

2.《神偷》

○第七关The Lost City开始,跳入水中,漂流到三个拱形排水洞前,为何游不过去。每个洞都试过,均无效。

(辽宁大连 AURA)

3.《魔法门Ⅵ天堂之令》

○历尽千辛万苦完成所有议会任务后,下一步应是会见神使。据说神使在议会大厅的地下室,但我无论怎样也找不到入口(甚至飞到空中将每块瓦都翻过),请指点迷津。

(广东广州 熊华)

○铁拳城堡中,蜥蜴人守着的山上的先知到底丢了什么?他是不是在跟我开玩笑?

(上海 步云动)

○自由天堂下水道中间的方场(就是从墙里向外放毒雾的那个),把敌人都消灭后根据警戒石可知还有敌人,我却找不到,请问如何找到它们?烈火爵士大厅得到的水晶头骨、龙骑兵岩洞得到的长笛有何用处?用秘技"J67"进入后只见一些不会说话的农夫和两只大耳怪,出来后却在飞龙沙漠的众神之庙,这是怎么回事?请赐教。

(北京 尚尉)

4.《无畏战车》

○第3关中得到了变形成飞行坦克的能力,但只能贴地面飞行,请问能否让它飞在空中?第5关中得到下潜能力,但不知如何摧毁地图上标的那个水下工事(M4)?

(江苏徐州 孙建炜)

5.《心跳回忆》

○怎样才能认识伊集院丽和馆林见晴并且追求成功,请各位"心跳"高手指点。

(山西太原 张飞)

6.《守护者之剑》

○到谜雾森林,按攻略提示见到那个"牌子"向兽人族的地方走(牌子指的方向),但一走过去就回到屏幕的左边,如此成了一个循环,无法通过。我是否有什么没做呢?但根据攻略我应该做完了。还有,谜雾森林里那堆火盘子有什么用?请各位高手指点迷津。

(cglkof@kali.com.cn)

7.《雷峰塔》

○怎样找到五行迷阵(有五行珠且用雪儿来走,但找不到,一、二层的敌人都已消灭,门已全开)?武皇村剑痴要的剑在何处可觅?

(广西钟山 王勇琛)

8.《口袋妖怪》(GB)

○游戏中的凤凰除强力球外都捕捉不到,但强力球只有1个,是否有其他方法捕捉凤凰?

(四川成都 廖洋)

○在第3个徽章所在地的村中,船开走后,进入会馆打败3个有精灵球的人后,有一扇门挡住去路,请问如何进入?(绿版)

(上海 龚旭)

9.《风来的西林——月影村怪物》(GB)

○本人已救下ナギ和伙伴コッパ,当再次来到"龙之颚"时却死活进不去,请高手指教!

(四川资阳 熊睿智)

捷 径 加 油 站

hardralisk：hello，我想请教两个问题：怎样给海外发E－Mail(用中文)？我的机器装了Win98后，系统资源只有88%，最近却变成77%，机器配置为P133/32MB。它是否不适合用Win98，但Win95＋IE4是否会很慢？谢谢！

Roc：想用E－Mail(中文)交流，必须收发双方都可以识别中文字符。最好的方法是收发信人都装有中文操作系统，如简体中文版的Win98/95，或配备相应可识别中文的软件。系统资源降低，多是因为常驻内存程序过多或系统注册表冗余，可以适当减少随系统启动而运行的程序，以增加资源。Win95＋IE4是比Win98慢，P133/32MB的确偏低，日常操作尚可，但最好不要用背景色、配音方案或同时开启过多任务。

上海即将被烤熟的蚂蚁：很不好意思将给你们提一大堆问题，但实属无奈，身边高参问尽，也无人可以作答，只能求助于……（Chance：谢了！不过您的用词对我太夸张了，只好砍掉）。近日欲装机一台，其他配件都挑选就绪，但声卡和音箱卡壳。想配块一流声卡，但对MX300和SB Live！无法做出选择，同时也对为它们配备什么音箱系统一头雾水，所以急切求救于各位。1、MX300支持EAX到什么程度？2、MX300播放CD、MP3和VCD等是否比SB Live！差(对一般人感受而言)？比SB PCI64/128如何？3、PC Wroks 4.1在各媒体红得发紫，人人都推荐它，可它是4个高音单元加1个低音炮！中音怎么办？(是不是问得很蠢）听音乐（非游戏）会不会打折扣，或者是只有配SB Live！系列，才能超水平发挥该系统能力？4、我打算用PC Work 2.1加一对其它音箱(如DIBO2000/555或三诺666等)，但MX300或Live！支持怎么样呢(与PC Work 4.1相比)。以上系统皆是MX300或SB Live！相配套，以最大程度发挥声卡威力为第一标准。问题既多又烦，实在有劳诸位！我在家中日夜祈祷，盼望早日答复(如没有答复，就日夜诅咒：“魔法降临吧！”)

Chance：啊，就凭您的魔法诅咒，我也必须回答了。1、说MX300支持EAX，就好象是在说Cyrix或IDT的CPU可以100%兼容Intel的MMX规范一样，基本属于理论范畴，PCI64/128支持EAX情况差不多，是靠软件模仿一些环境参数，只有SB Live！的EMU－10K1芯片才可以依靠硬件，真正支持创新的EAX标准。2、对一般人而言，可能效果差不多。对我而言SB Live！低音更有力一些，高音更嘹亮(听MP3或玩游戏)。3、PC Works 4.1在播放音乐时会产生中低频段的轻微空洞。对一般用户，它的市场定位是在较低价格（6XX元左右）的前提下，取得相对不错的音质，但离“发烧”还远得很。另外4.1在国内生产后，有相当批次的产品，抗干扰能力很差，问题出在低音炮的电路板上，您只能祈祷自己买的是没问题的那批货。4、MX300和Live！都是4声道输出，配备两对不同音箱无所谓，你列举的3种音箱都比单对2.1好，再加一套2.1效果应该好于一套4.1

曹飞：您好！我最近想加一块硬盘，原先是富士通1.2GB，想再加一块昆腾或IBM的，而且想把原先那块作为从盘。如果我换了，因为原先Windows98在[C]盘，这样还能启动吗？还是需要把原来的Win98删了重新装？挂两个硬盘是否会降低系统性能？我的机器配置：P166(133超的)/T2P4/富士通1.2GB/64MB/Winfast600DX/Voodoo。麻烦您了，非常感谢

Roc：好说！首先把[主]或[从]的跳线设好，自检，这时你的富士通1.2GB会变为[D]盘，新硬盘为[C]盘。然后把启动顺序设置为[D]盘在先，这样启动后，原来的富士通1.2GB(现在的从盘)就可以变回[C]了，Win98当然也不必重装。一般意义上说，挂两个硬盘是不会降低系统性能的。

无名读者：各位好，在下有一问题百思不得其解，还请指点。最近从PC Home下载了Creative 3D Blaster Voodoo2的3－1－99驱动，但在玩《FIFA99》时显示3dfx的标志后就死机，重装游戏多次也没用，但换回原驱动后一切正常，还请各位费心指点。在下PC配置：P2－350/64MB/创新Exxtreme AGP4MB/创新Voodoo2/8MB/Win98/DirectX 6.1。

Roc：《FIFA99》中有一个识别显示驱动程序的文件：3Dsetup.exe，它会把记录过的驱动程序信息写进注册表。当你安装新驱动后，Windows的System目录中可能还有垃圾dll文件没有清理干净，所以《FIFA99》运行后产生驱动冲突而当机。处理方法是把注册表中有关[EA]/[FIFA99]的选项都DEL掉，Sytem目录下的老dll文件也一起清理，再重新装《FIFA99》就可以了。

读者：各位编辑，你们好！本人一台电脑显卡的显存由1MB升级到2MB，但在系统属性上只显示1MB，无论如何调试，这台电脑就是死活不承认有2MB显存。我的显卡是ALi M3147V PCI－PNP Graphic Accelerator

Roc：显存的作用除了加快显示速度外还可以提供更高的分辨率及颜色数。从后者看，你只需进入[显示器属性]/[设置]，把分辨率调整为800×600象素，看看旁边色深那项有无32bit色可选。如果有，那你的显卡一定是配有2MB显存的；没有，那就是另外那1MB没有插好或根本就只有1MB？

软硬耳边风

1、*CPU*：首先报告一个不幸的消息，低价位CPU制造商，美国国家半导体公司宣布退出市场，停止Cyrix CPU的生产，同时另一家类似公司IDT也一起“垮台”，主要原因是Intel赛扬处理器在保持低价位时仍有相对不错的性能，从而击溃了在低端市场的竞争对手，为Cyrix默哀N分钟！……以后就看AMD的了！同时Intel也进一步降低产品价格，PⅡ400MHz(散包)现在仅要1850元，PⅡ300MHz7百多一点就可搞定，C300A更是5百元不到了。

2、***模拟器相关***：著名的PS模拟器BLEEM正式版终于露面，您可以到各大模拟器站点访问相关信息，如http://www.gnet1.com/emu等。Creative(创新）为他们的TNT推出了能模拟Voodoo系列的Glide驱动—Unified，虽然还是测试版，但使用起来不算太差，竟然可以在用TNT玩《虚幻》和《半条命》时选择[3dfx Glide]来运行，而且速度很接近单块Voodoo2。虽然画质还不能与3dfx完全一样，但相信正式版会有所改善。同时一些模拟器（比如N64的UltraHLE）也可以“比较好”地由TNT来运行了，这真是TNT用户的福音！

3、*《Quake3》*：终于有测试版可以下载了，画面效果像预料中的那样好，还支持NT4下的双处理器，适合经济充足的玩家。在Tomshardware的测试中，TNT2在画质和速度等方面相对其他卡有不少优势，但直到截稿前还没有看到G400的运行表现，暂时不好说。这次不知为什么，一向对id支持有加的3dfx，其新产品Voodoo3的表现不像它在《Quake2》下那么好，看来id的程序员也不大喜欢只有16bit色的显卡。同时3dfx专门为Voodoo3推出了一系列《Quake3》专用驱动，可惜新驱动没有取得实质性进展。测试速度的方法为：按[～]键，在游戏控制界面键入“cg_drawfps”(回车)/“timedemo 1”(回车)/“demo q3test1”(回车)。

4、*TNT2新产品*：各显卡制造商都想从TNT2上捞一把油水，纷纷发布TNT2芯片的产品，上市初期价格（相对Voodoo3)会很高，不过由于竞争，很快会降下来。而且几乎所有厂商都有两个以上不同版本的TNT2推出，普通TNT2为125MHz/150MHz(芯片/显存，下同)，Ultra TNT2则为150MHz/183MHz。好一些的卡可以由用户自行调整到175MHz/200MHz甚至更高，显存配备分为16MB和32MB两种，另外还有一种简装版TNT2—Venta，只配8MB显存，速度基本等于老TNT，但价格却很诱人一只卖6百到7百元。短期内一定要买显卡的朋友还是选择Voodoo3－2000较值，TNT2降价的余地还大得很，再等等也无妨。已确定会推出TNT2的厂商有：创新、帝盟、丽台、华硕、微星、ELSA和憾讯等。

5、G400/MAX：Matrox用来翻身的超级武器，支持很多新特性，如凹凸贴图。开始在网上看G400抓图后，让人觉得是在开玩笑—哪能做得那么好？前几天看了G400现场演示，才真感到G400的威力：硬件凹凸贴图效果简直惊人！同时G400还有32bit色及32bit的Z－Buffer支持，画面效果应该在TNT2之上。MGA的上代主流产品G200速度相对TNT和Voodoo2不理想，但这次G400也许会大翻身。普通G400运行于125MHz/166MHz(显存频率略高于普通TNT2的150MHz)，而高端的G400/MAX运行在166MHz/200MHz，也许还有很强的超频能力。从初步测试看，16MB版本的G400在《3D MARK 99 MAX》中的测试得分比32MB的TNT2还高，像素填充率也同Voodoo3－3500和Ultra TNT2差不多。好东西自然不便宜，配备双显示器接头和360MHz的RAMDAC，售价高达279美元，比帝盟的V770(Ultra TNT2)还贵！想想MGA产品在国内市场的一贯价格方针及各种税款，嘿嘿，您最好有个心理准备！

6、LiveWare 2.0：创新为他们的SB Live！及Value推出了新操作软件LiveWare2.0。数小时内，位于世界各大下载站点的服务器都忙得不可开交，每个SB Live！的用户都在抢夺网络资源，我也不例外，及时把它“顺”了下来。好家伙，一个26MB的大家伙。最明显的变化是操作界面，如音量控制、音箱配制等通通换成了具有Creative Play Center风格的黑色界面，初看蛮“Cool”的，增加了一些环境音效设置，颇有一种上档次的感觉。不过“体验”了数小时下来，对LiveWare2.0明显的感受是：由于操作界面相对以前华丽，使CPU、显示卡等设备在较多2D任务需要处理时，显示负担加重，高分辨率时会有更深体会。现在同时用Winamp听MP3，用网络蚂蚁从网上下载大文件，用Word写这篇文章……整体速度真是够慢的！

7、***MP3播放器***：继帝盟和创新后，三星电子也推出了MP3随身听，是目前世界上最轻、最小的同类产品，大小仅为85×58×17mm，算上电池仅重64克。该机内存为40MB(可配置yepp卡扩充容量)，除音乐外还可存储500个通讯录。它功能强大，具有接收FM调频广播、电话指引和记录功能，豪华型还可以转录广播内容。该机在同类产品中是比较省电的；2节普通电池可播放约10小时的音乐。

8、***本月简易行情***：国内的广大内存条一觉醒来不知被谁推了一下，最近一路狂跌，到截稿时，北京方面64MB已降价到460元。IBM的10.1GB硬盘是过去一个月的市场新贵，横扫昆腾、希捷的份额，以1500元的价格曾一度断货。早先曾向您推荐的美格500T特丽珑显示器，现在降价到1999元，调整了近300元，是近期15寸彩显的不二之选。

软硬耳边风，左耳进，右耳通；如有巧合，纯属雷同。

本栏编辑/Chance

PCI音效芯片大观

■文/赵效民

声卡在PC系统中的地位已经越来越重要，虽然并不象显卡那样是必需之物，但有与没有能在感觉上产生根本的不同。而且音质的好坏也越来越被玩家重视，在PC界也出现了所谓的“发烧音响”。

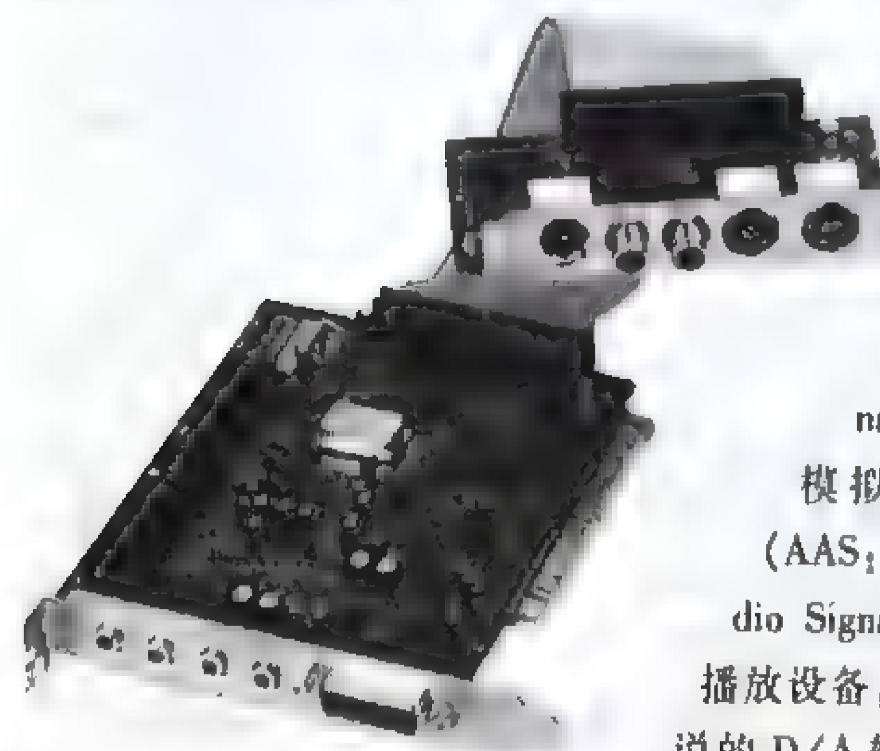
大家都知道，显卡的核心是显示芯片，那么声卡的核心无疑是音效芯片。可以说一张声卡的基本功能与素质取决于所用的音效芯片，进而也决定了它的产品档次。随着PCI总线的盛行与ISA总线的没落，声卡已经基本完成了向PCI的转型，ISA产品已经不再生产。这种转型也包括了所用的音效芯片。因为PCI总线的工作频率与带宽已大大提高，若仍使用ISA声卡的芯片肯定不能发挥应有的效能。

现在市场上声卡很多，但所使用的芯片不少都是相同的，今天就介绍一下目前主要的PCI音效芯片规格与性能参数，以便您在选择时参考。不过为了明确一些概念，我们还是先看看音效芯片在声卡中的作用。

一、声卡的主要职责

要想了解音效芯片的作用，就要弄清楚声卡的主要职责。因为在当今的声卡中，某些主要的工作并不需要音效芯片去完成。

1. 按照用户要求进行数字与模拟音频信号转换。比如玩游戏时就是将游戏中的数字音频信号（DAS：Digital Audio Signals）转换成模拟音频信号（AAS：Analog Audio Signals）再传给播放设备，即通常所说的D/A转换。而将CD音乐（CD Audio）录制成WAV文件时，就要将AAS转换成DAS（即A/D转换），这可以说是声卡的主要功能之一。从理论上讲，声卡的采样频率（目前大多能达到48KHz）与采样精度（现在几乎全是16Bit）越高越能取得好的转换效果。


Sound Blaster Live!

2. 通过混音器（Mixer）对不同音源按用户要求进行管理和操作。如控制CD、Microphone、MIDI和Line-In等音源的回放音量与左右声道平衡、控制录音音量、进行混合录音或放音等。

3. 尽量真实地模拟所需的声音。为更好地回放需要表现的声音，声卡要不断努力，这其中包括增加复音数，增加音响模型并将模型做得更为精确。这是衡量一个声卡品质的基本要素。

4. 对某些特殊音响效果予以硬件支持。随着PC环绕声（如最新流行的EAX与A3D）的出现及人们对其他特殊效果（如回声）等要求，声卡要有相应的音频芯片来进行硬件加速处理，否则将大大增加CPU的负担，对系统整体速度造成不利影响。这主要是数字音效芯片的任务，原理就是采用数字信号处理技术（DSP：Digital Signal Process）来得到不同的音响效果。

对于音效芯片来说，主要工作是后两项。但这有一个前提，那就是声卡必须符合AC 97'标准。AC（Audio Codec）97'是Intel公司在97年推出的专门针对声卡的业界标准与设计规范。其中规定声卡的A/D、D/A转换与Mix混音操作要由一枚单独芯片完成，这枚芯片相对于音效芯片是外接的，它的名字就叫Codec（Coder-Decoder：编码/解码器）。要求采用Codec设计的目的在于提高声卡信噪比（SNR：Signal to Noise Ratio）。Intel认为单独进行上述工作会减少芯片内部相互干扰，由于这不是本文的重点就不在此深讲了。

现在市面上所售声卡，只要是较新的，都是按照AC 97'标准进行设计，也就是说它们所采用的音效芯片已不再包含Codec电路。但符合AC 97'标准并不意味着必须是PCI声卡，许多ISA声卡也符合AC 97'标准，因为在97年PCI声卡还很少见，只不过后者发展很快，到现在已经成为家用领域的主流了。

二、主要音效芯片简介

1. 创新公司(Creative)

创新公司应该算是声卡领域里的大哥大。在显卡领域里有Matrox、ATi既生产芯片又生产显示卡，而创新在声卡领域里也是如此一只用自己出品的芯片生产声卡，可谓独树一帜。

*EMU10K1*芯片：这是著名的Sound Blaster Live! 系列声卡所用的芯片，由创新下属E-mu子公司研制，主要搭配创新自己的CT1297-TAT Codec芯片。它采用0.35微米制造工艺，集成200多万个晶体管，能达到1000MIPS的运算能力（相当于一枚普通Pentium处理器）。主要技术特征就是集成了E-mu所开发的环境音效技术（EA：Environmental Audio）、E-mu第4代音效模拟技术以及达尔文硬盘录音组合功能。因此从某种意义上说它已经不是一般的音效芯片，而具备了一定的专业水准。在声音处理上，EMU10K1率先使用已取得专利的8点内插值算法，让声音变得更为动听。内置的音乐合成引擎可以提供64个硬件复音，配合相应的软波表可以达到最多512复音。此外它还支持48个MIDI通道并内建128个GM/GS音响模型。通过类似于下载样本（DLS：Down Loadable Sample）的音乐库（SoundFont）技术，可共享32MB的系统内存。99年3月底，创新公司又推出了最新的EAX 3.0环境音效API，借助EMU10K1的硬件加速将把EA提到更高的表现水平。

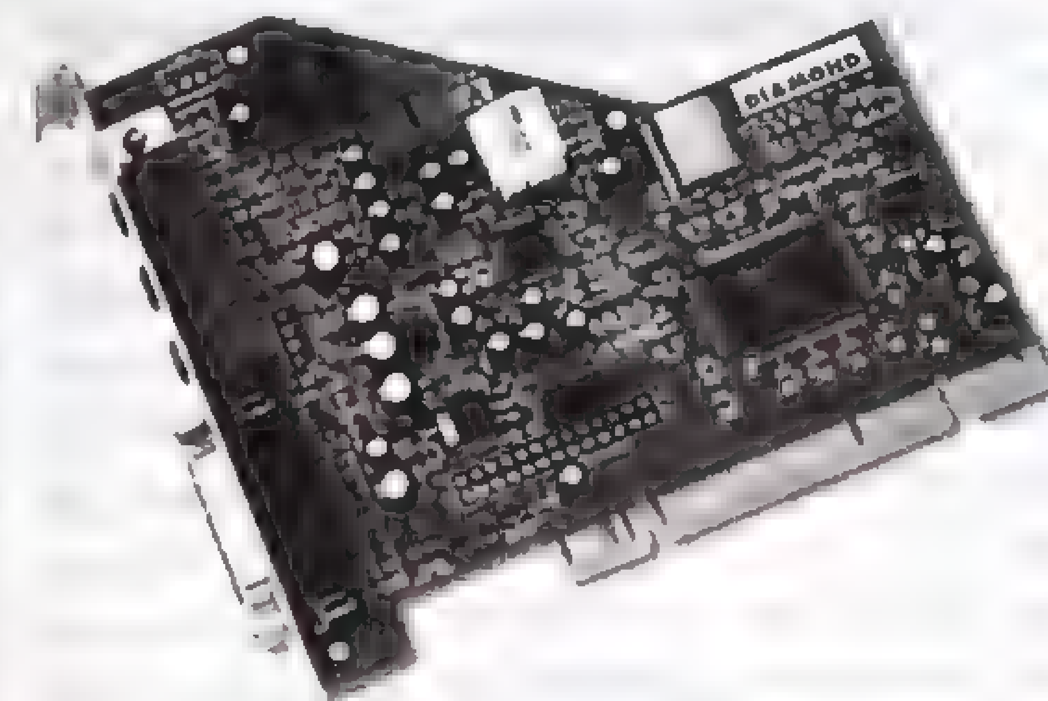
ES1370、*ES1371*和*Creative 5507*芯片：这3款芯片分别用于创新自己的Ensoniq Audio PCI(Sound Blaster PCI32)、Sound Blaster PCI64和Sound Blaster PCI128。其中前两个是由Ensoniq公司（后被创新兼并）研制的。这3个芯片都只有32个硬件复音，其中PCI64与PCI128可以通过相应的软波表扩充到64与128复音，并且都可以使用4MB-8MB的样本下载空间。它们支持Direct Sound与Direct Sound 3D，能通过软件升级方式支持EAX，不过只是兼容了EAX的3D环绕部分，而环境音效部分因为芯片不同无法支持。但是Creative 5507已能真正支持4声道环绕输出，而ES1371则是通过软件模拟来产生4声道输出效果。由此不难看出，Creative 5507的综合性能要更好一些。

2. Aureal Semiconductor公司

提到Aureal Semiconductor公司（下文简称AS公司），可以说它现在的名气不次于创新，其中主要原因就是可以与EA匹敌的A3D音频环绕技术。虽然它所出品的芯片品种不多，但在声卡市场上有很高的使用率。

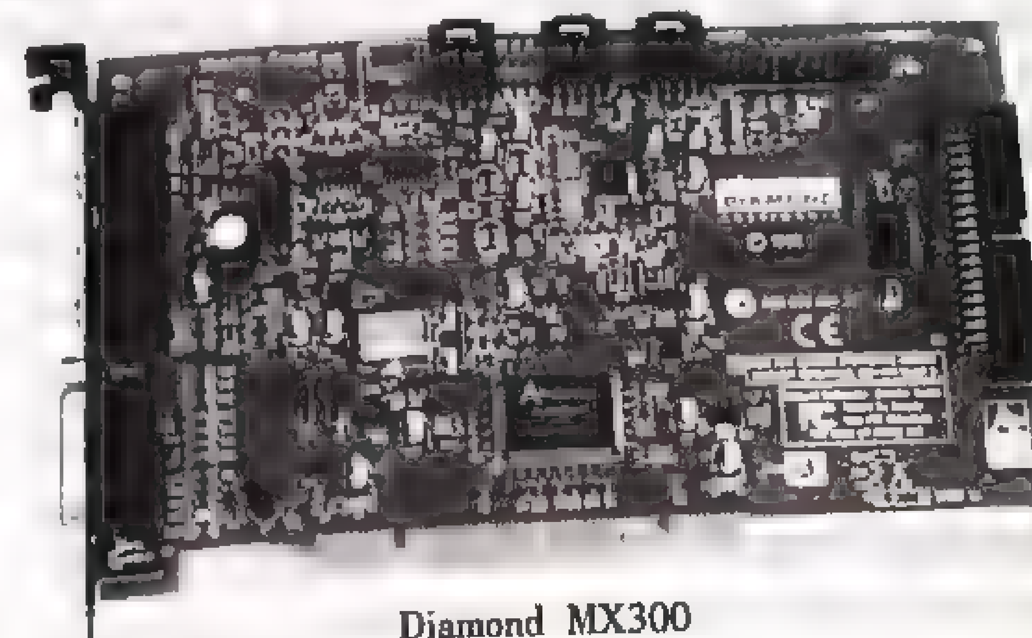
*Vortex-1(AU8820)*芯片：这是目前市场上使用最多的芯片之一。它的主要特点就是完全支持AS公司所开发的A3D 1.0标准，同时具有64个硬件复音并支持DLS，最多可使用4MB的RAM来存储波表样本。芯片本身SNR高于90dB，如果配合相应软件，它还可以进行Dolby Digital(AC-3)解码操作。另外，AS公司还在AU8820中加入了新Sound Blaster/Pro模拟技术，可有效支持DOS环境。而且AU8820还支持MPU-401，可以直接连接使用ISA总线的Modem芯片进行功能扩展，在必要的时候还可以外接摩托罗拉公司(Motorola)的56011 DSP芯片来加快解码速度。

使用Vortex-1芯片典型产品是帝盟的Sonic Impact S90，在对A3D的支持上比其他兼容产品更为出色。



Sonic Impact S90

*Vortex-2(AU8830)*芯片：这是AS公司的最新产品，在一秒钟内可处理600M条指令(600MIPS)，具有320个复音能力（其中64个为硬波表，256个软波表），支持DLS和4MB波表样本内存，支持最多96个Direct Sound通道，综合效能是AU8820的两倍，理论SNR高于96dB。Vortex-2可最多外接4个Codec和一个Modem Codec，并且可通过子卡升级来进行Dolby Digital(AC-3)解码，扩展能力很强。另外只有它才支持最新的A3D 2.0音频环绕技术（上文所提到的A3D都只是1.0版本），具有声音


Diamond MX300

轨迹跟踪能力(Wave Tracking)和与EAX相同的环境材质设置/响应功能,并可外接4只音箱,使之达到目前最好的A3D效果。

帝盟的Monster Sound MX300、Turtle Beach的Montego Ⅱ以及Xited的Storm Platinum声卡即采用此芯片。它们以相对较低的价格(1100元左右)达到了近似于SB Live!的效果,是A3D声卡的换代产品

3、雅马哈公司(Yamaha)

作为音响市场的名角,虽然雅马哈公司一直拥有崇高的地位,但在音效芯片领域却建树不多,其实它的几款产品也有相当不错的口碑,而且与创新一样也使用自己的芯片生产声卡。

***YMF724E*芯片**:这是雅马哈公司当前的主力音效芯片,一般配合同厂的YMF730 Codec芯片,主攻低端声卡市场。YMF724E－V除了兼容以往的雅马哈芯片FM发音模式之外,还将复音数增加到192个,其中64个由硬件波表生成,另外128个由著名的SYXG50软波表(也是雅马哈的产品)生成,可使用2MB～6MB的样本RAM,效果相当不错。而且它还引入了Advanced Soundius－XG Wavetable Synthesis技术,这是雅马哈与美国斯坦福大学合作开发的,以前者的XG音色配置表(可看作是对General MIDI的扩展)为基础旨在增强特殊乐器表现效果的技术,能让MIDI更真实地模拟乐器。此外它还采用了CRL(Central Research Laboratories)的Sensaura 3D音效演算方法用于Direct Sound 3D,原理类似于A3D,具有HRTF功能,实际效果也差不多,不次于A3D 1.0。在I/O方面,YMF724E还支持索尼/菲利浦数字交换格式接口(S/PDIF:Sony/Philips Digital Interchange Format),可直接输出数字音频信号。但是该芯片在DOS兼容性方面有些问题,虽然支持SB Link,实际表现仍不稳定。不过雅马哈的XG音响技术的确不错,在一些权威声卡评测中曾获得不少好评。

采用YMF724E芯片的产品除了雅马哈自己的Waveforce 192XG之外,还有中凌(A－Trend)的3DS724A和昆盈(Genius)的Sound Maker 128XG等很多产品,是采用率很高的一种芯片。

***YMF740*芯片**:雅马哈公司最新产品,在YMF724E的基础上改进而成。根据初步的技术资料显示,它至少可以表现42组特殊音效,21种鼓声共676种乐器音效,同时还支持SB－Link以及DirectX 6.0的DirectSound与DirectMusic硬件加速。到本文截稿时(99年4月下旬)还没有见到使用它的成品声卡出现,但有的主板已经集成了它,如中凌(A－Trend)最新ATC6254M主板。

4、ESS公司

ESS公司可以说是声卡界元老,所出品音效芯片型号很多,下面就介绍其中几款较为流行的

***Solo－1(ES1938S)*芯片**:ESS公司向PCI市场过渡的型号,将Codec电路从内部移出,复音数为32个,支持1MB波表样本存储空间,芯片本身SNR大于80dB。Solo－1兼容以前芯片的ESS和ESFM功能,并支持SB Link接口和Distributed DMA和Transparent DMA技术,从而能更好地兼容传统DOS游戏。同时它与ES1869F(ISA芯片)一样,仍然使用由Spatializer Audio Laboratories开发的Spatializer 3D音效处理器并加入了对ACAPI的支持,因此许多笔记本电脑都使用它。

在成品声卡中,启亨(Triplex)的"小红辣椒"与宏基(DCS)的S819即使用这一芯片。

***Maestro－1(ES1948F)*芯片**:它以Solo－1为基础改进而来,一般配合同厂ES1918S Codec芯片。Maestro－1使用全新双声道引擎,复音数达到64个并使速度与质量都大为提高,同时还支持1MB～8MB的DLS。另外它还内建了工作频率为50MHz的64通道Wave Processor,配合专利设计的Wave Cache,可单独处理一个通道中的声音,如变调、滤音、颤音和回音等。在3D音效方面,Maestro－1仍然使用Spatializer 3D音效处理器。

使用Maestro－1芯片的声卡很多,其中比较典型的就是启亨的"呛红辣椒"64PCI与硕合的TeraSound 128PCI。

***Maestro－2(ES1968S)*芯片**:它从Maestro－1改进而来,不过变化较大,是目前ESS公司的主力产品。Maestro－2与Maestro－1一样内建双声道引擎,具有64复音,可使用最多8MB的RAM保存波表样本,芯片本身SNR超过85dB。此外它在Direct Sound 3D中采用了CRL提供的Sensaura 3D音效演算方法取代了Maestro－1中的Spatializer 3D,同时也支持最多4只音箱输出。而且Maestro－2还支持较新的ACAPI v1.1与APM v2.1能源管理规范,非常适用于笔记本电脑。

使用Maestro－2的产品主要有帝盟公司(Diamond)的Sonic Impact S70和启亨的"呛红辣椒"A3D Pro。

5、Cirrus Logic/Crystal Semiconductor公司

Cirrus Logic/Crystal Semiconductor公司(下文简称CL/CS公司)是一家著名的集成电路生产商。它是由Cirrus Logic与Crystal Semiconductor公司合并而成。Cirrus Logic公司在逻辑电路、显示芯片和接口控制芯片(如PCMCIA)等方面有着傲人的成绩;而Crystal Semiconductor公司则在音效芯片上有着雄厚的开发实力,产品型号很多,可以说CL/CS公司的所有音效芯片都是由它研制的。也许大部分读者对Crystal Semiconductor公司的芯片还不熟悉,但在笔记本电脑领域,它有很高的知名度,许多大牌厂商(如Compaq和IBM)都使用它的产品。

***CS4280*芯片**:它是CL/CS公司较早的PCI产品,一般搭配同厂出品的CS4297 Codec芯片。CS4280具有64个复音,支持最多2MB样本存储空间。此外它还内置了SRS环绕效果器,并经过了AC 97'、PC 97'和PC 98'的认可,并已符合PC 99'中有关放大前级的规定。另外,CS4280还支持MPU－401、FM合成、通过硬件调整音量以及APM能源管理,非常适合在笔记本电脑上使用。

***CS4614*芯片**:这是CL/CS公司较新的产品,Codec一般使用4297A。CS4614A－CM内建255MIPS的SLIMD DSP构架,支持64复音并可最多使用4MB的RAM保存波表样本,而且对NetMeeting AEC有硬件加速功能,芯片本身SNR大于90dB。与ESS的Maestro－2一样,它也支持ACAPI与APM v1.2能源管理,并有较为完整的DMA兼容功能,对DOS环境支持较好。在DSP音效方面,CS4614A－CM使用Cirrus Logic Crystal Clear Stream Processor核心电路,配合所附软件可进行A3D效果演算。由于采用了Bus Mastering技术,所以CPU占用率较少,有利于保证系统的整体速度。

采用CS4614芯片的声卡主要有建基(Aopen)的Audio Phantom AW500,实际使用效果还是很不错的。

6、Trident公司

该公司目前主力PCI音效芯片是4D Wave系列。4D Wave－DX芯片具有64个硬件复音,支持最高6MB波表样本容量,而且和ESS公司的Maestro－1一样,它也可以为单一通道的声音进行特殊处理。在3D环绕方面,使用QSound最新开发的3D效果器,支持HRTF的声音能量密度(IID:Interaural Intensity Density)与声音延时差异(ITD:Interaural Time Difference)演算、多普勒效应模拟与延迟,并可用软件模拟A3D,芯片本身SNR在90dB以上,是目前较有竞争力的产品。

最新出品的4D Wave－NX芯片则在DX的基础上加以改进,主要是支持S/PDIF输出与创新的EAX,不过估计只是EAX中的3D环绕部分,而环境音效可能由于处理速度不够而无法胜任。

目前使用该芯片的产品已经迅速增多(比如捷登的SonicWave 4D),占领了不小的廉价声卡市场份额。

7、ForteMedia公司

ForteMedia公司在声卡领域里是一家不出名的厂商,它目前主要PCI音效芯片是FM801。FM801支持PCI v2.2(66MHz总线频率、64Bit带宽)、Bus Master控制功能以及高质量的音乐合成,为了能在DOS环境下工作,它还兼容SB Pro,支持64复音和最大5MB的波表样本容量,支持S/PDIF输出并集成QSound 3D环绕效果器。理论SNR高于85dB。

使用FM801的声卡产品并不很多,较为典型的是中凌公司的FM801A。

8、OAK公司

OAK公司在音效芯片领域并没有什么名气可言,目前主要PCI音频芯片是OTI－610,也称为Audio 3D,一般搭配同厂OTI－608 Codec芯片。OTI－610本身兼容A3D,在DOS下支持SB Pro和WSS模式,但兼容性不是很强。芯片本身具有32复音,如果系统运算能力允许可借助软波表产生128复音(在Pentium200中能产生64复音),最大波表样本容量为4MB,DSP核心具有36MIPS的运算能力。

最近,OAK公司又在OTI－610的基础上推出了OTI－612等新产品,但使用它们产品的声卡很少。

除了以上8个公司的产品之外,还有Avance Logic公司的ALS 300 PCI音效芯片与S3公司的Sonic Vibes芯片等,但鉴于它们的使用率很低或已趋于淘汰,因此就不作介绍了。

三、结束语

当了解了上述芯片的基本性能后,在挑选声卡时,您就能根据其所采用的芯片来推测出它的基本效能。如果从音响效果看,最高级的无疑是创新的EMU10K1,虽然Sound Blaster Live!系列声卡在物理性能测试中表现并不理想,但就音响效果而言仍是目前最高水平。配合4.1或5.1环绕播放系统,将是发烧级玩家的至高享受。

其次,我认为大家应该注意使用AS公司的Vortex－2和Vortex－1芯片的声卡,使用它们的产品在物理性能上有良好表现,而且音响与环绕效果也非常出色,对于一般玩家已经足够。

至于使用雅马哈YMF724与Trident 4D Wave芯片的产品,我个人认为在某些方面的能力仍稍显不足。如果你对声卡要求不是很高,那么选择采用CL/CS或ESS芯片的产品将能得到最大的实惠。

当然,声卡最终的品质还要取决于众多的其他因素,如Codec芯片、PCB板上的电阻与电容质量、PCB电路板的布线设计和驱动程序效率等。因此对于使用同一芯片的声卡,建议选择品牌好的那一款,也许价钱贵一些,但品质与性能也会更有保障。

了解 CACHE

■文/蓝色光标

高速缓冲存储器（CACHE），是计算机微处理器（CPU）和系统标准 RAM 存储器之间的高速 RAM 块。当处理器要调用内存数据或执行指令时，不是直接访问内存，而是先检测 CACHE 中有无所需内容，如果有就直接对高速缓存进行读写操作；反之再访问后面一级的 CACHE 或标准内存。

那么，为什么多此一举，要在 CPU 和标准内存间加入一个 CACHE 呢？我们知道，现在高性能处理器工作主频一般都在 200MHz 以上，有的还达到 500MHz，另外还普遍采用超标量和超流水线技术，可以在一个主频周期内并行执行多条指令，比如 AMD 公司的 K7 内核采用并发超标量微架构，主频已经达到了 500MHz 以上！然而这些指令和指令执行过程中所需的数据都是来自主存储器。一般主存储器用大家都很熟悉的动态存储器（DRAM）实现，其存储周期只有 100ns 到 200ns。不难看出，处理器所需的存储速度和主存储器实际能提供的速度要差几十甚至上百倍！这样在运行时，每到需要主存存取操作时，CPU 就要被迫赋闲，等待存储操作结束，这对 CPU 性能的发挥无疑是极大浪费，成为限制系统效率提高的瓶颈！

怎么解决这个问题？一是改进技术提高 DRAM 速度，使其跟上 CPU 速度，不用说，这一条根本不可能；二是改用其他类型 RAM，如采用静态存储器（SRAM）以提高速度，但 SRAM 成本高得惊人，而且其单位面积容量较低，根本无法应付现在动辄几十兆的主机内存配制；三就是折中一下，用 CACHE。

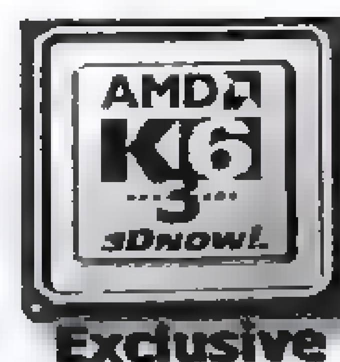
采用缓冲的方式解决不同设备间速度差异，这种思想早被电脑硬件设计者广泛接受，比如现在处理器中一般有几十个通用高速寄存器。它们置于 CPU 内部，和 CPU 同频运行，存放其中的数据和指令尽管也来自主存，但他们可以重复使用，CPU 不必总是访问主存，从而缓解主存部分压力。另外还有指令和数据的先行缓冲存储器，它们也能缓解主存部分压力。采用以上技术后，一般可以把高性能处理器和主存之间的速度差缩小到 30 倍左右，目前这 30 倍的速度差主要靠 CACHE 来填补。

通常情况下，现在的处理器（指 CPU 核心内部）有一级 CACHE（L1 CACHE），它们是所有 CACHE 中最快的一类。因为处于 CPU 内部，数据的存取无须通过总线，和 CPU 同频运行，所以大大节省存取时间。由于 L1 缓存中保存着 CPU 最常用的一些数据，所以 L1 缓存越大，越多的信息就可以保持在"最接近"CPU 的地方，从而赢得更快的系统性能。此外许多商用软件经常要用到同样的数据，由于直接从 L1 中读入的机会增大，所以 L1 缓存容量的增大，可以显著提高这些软件的运行性能。但遗憾的是，由于生产工艺和成本的限制，现阶段容量不能很大。最初采用 CPU 内置 CACHE 的 486 芯片，一级只有 8KB，目前常用的 CPU 一级 CACHE 一般有 64KB（如 AMD－K6）。

二级 CACHE（L2 CACHE）的速度一般比第一级要低，采用前面提到的 SRAM 技术，也可采用其他特殊技术；它能够设置于主板上（如过去的 Pentium100 等用的主板），也可以和 CPU 一同置于单边插卡上（如 PⅡ），还可以和 CPU 直接封装在同一芯片内（但不是同一块硅晶，如 Pentium Pro），甚至还可以和 CPU 核心做在同一硅晶片上（即 On－die，如 AMD 的 K6－3）。容量十分灵活，可由厂家自行决定，从 128KB 到几兆不等，比如去年的 PⅡ，去掉了插卡上的 L2 CACHE，立刻摇身一变成了廉价赛扬（Celeron）。另外最近 CACHE 家族又出现了 3 级 CACHE（L3 CACHE）设计，比如 AMD K6－3 采用的 Tri－level CACHE 系统。Tri－level CACHE 结构包括了片内 L1、L2 CACHE 及片外主板上 L3 CACHE 共 3 级，高速缓存总量最大可扩展至 2368KB，是目前容量最大的缓存。由于采用了 3 级 CACHE 体系，扩大了容量，进一步提高了性价比，不同级别 CACHE 采用不同技术，成本形成高低搭配。采用多级 CACHE 将很有可能成为一种趋势。

CACHE 介于 CPU 和主存之间，容量相对主存为小，速度快得多，采用 SRAM 的存取周期一般为几十毫微秒，采用多级 CACHE 除为了获得较高性价比外，也是为解决 CACHE 和主存之间速度差异过大的问题。经过实际测试，在《Winstone 99》环境下显示，每提高 1MB 的 L3 CACHE，性能方面可提高相当于一个 CPU 时钟速率。马上将要推出的 AMD K6－3 有目前世界上最大、最快的高速缓存，使得 AMD K6－3/450MHz 比 Pentium Ⅲ/450MHz 快了近 30%（采用《CPU MARKET 32》测试所得结果），甚至 AMD K6－3/400MHz 都快于 Intel 目前最快的 Pentium Ⅲ/500MHz。CACHE 的重要性由此可见一斑。

"硬件宝盒"之 大话超频（下）



■文/Roc

"废话"在先—有感几百年前的人

出生于公元 1503 年的法国医生诺查丹玛斯是个颇具传奇色彩的人物，他具有非凡的预测能力（虽然并不是所有的人都同意这一看法），直到现在，他是怎样获得这种能力，人们还无法得知，甚至可以说根本无法用常理来解释。像这样无法解释的事虽然有，但极少，不会经常发生。在我下面的文章中（尤其是赛扬 300A 超频一段），也可能出现无法用常理解释的特例，果真如此，那么大家想想诺查丹玛斯预言的例子也就释然了。但有一点可以肯定，特例毕竟是少数，尤其在 CPU 的超频问题上。

3、赛扬 300A 的超频

赛扬 300A（以下简称 C300A）应该说是目前阶段性价比最高的 CPU，DIY 现在最热门的超频话题也是围绕它展开的。C300A 同老一代无 L2 CACHE 的赛扬相比，内部集成了 128KB 全速（与 CPU 主频相同）二级缓存，如果能将其超频到 450MHz（或 463MHz），那么整体性能，特别是 FPU 速度同真正的 PⅡ450MHz 简直不相上下，再加上 C300A 比 PⅡ450MHz 低廉数倍的价格更是物超所值！

在对 C300A 超频中，记录一次又一次被"刷新"。有位日本朋友通过特殊方法，把 CPU 表面温度冷却到零下 100 多摄氏度（甚至更低），然后得到 6XXMHz 的记录。他们属于纯粹是为超频而超频的玩家，基本不是为了实际应用。而降温到零下 100 多摄氏度花费的制冷费用不知道可以买多少枚保超 450MHz 的 C300A 了。

对于大多数常规用户来说，C300A 的超频极限是多少一直有争论，在不做更多特殊处理的情况下，国内最高记录据说是 620MHz（150MHz×4.5），奇怪的是该玩家的主板只有 148MHz 和 153MHz 可选，乘上 4.5 后的 620MHz 我怎么也搞不懂哪里来的（这是从网上看来的，听说是某省 H 州"热心"听众打电话告诉某电台电脑栏目的，虚实我们下文分析）；还有一说是 598MHz（133MHz×4.5）或 558M（124MHz×4.5），也是网上看来的；再有就是无数个超到 504MHz 的例子一但还是网上或报刊杂志上看到的！您可能觉得奇怪，为什么都是"小道消息"？因为在现实中，我没见过任何一枚 C300A 在 504MHz 或更高频率下还能符合我前文超频成功的定义，即运行稳定性几乎能等同于工作在额定频率时的稳定性。

如果进入操作系统后能稳定运行某个程序数小时就算"成功"（是"某个程序"，不是"所有"），那我倒是见过 N 枚超频 504MHz"成功"的 C300A（N 大于 20）。就说我现在写文章的这台机器，不用导热硅胶，只上一个普通赛扬风扇，超频 504MHz 后运行《Word》、《PhotoShop》等日常较大软件连续几十小时没事（我的机器是不关的），CPU 温度也不算太高（只比超到 450MHz 时略高一点），但是……一到密集浮点运算时，如大的 3D 游戏，它一会儿就会 DOWN 掉，而且此时增加 CPU 内核电压改善作用不大。

对于 C300A 来说，Intel 刚推出它时的那批货，如果将其超频到 450MHz，你会发现制造水准同现在市场见到的 C300A 有很大区别。当初那批几乎没几枚能超频 450MHz 成功，因此曾经有这样定论：赛扬 300A 一般无法成功超至 450MHz。

到 98 年 37 周后的 C300A（编号开头为 9837）超频 450MHz 的成功率已经非常大，以至那时专门装机的小公司都乐得合不上嘴一几乎颗颗能超 450MHz，导致当时同价位 K6－2 在国内一些市场销量下跌。

关于 C300A 的 L2 CACHE 速度问题，有一点是不需争论的，C300A 配备的 128KB L2 CACHE 是 2.5ns 的。假如上次笔者介绍的算法成立，可以得出它的稳定工作极限，即 $1000/2.5\times1.2=480$MHz。赛扬 A 的 L2 CACHE 工作频率与 CPU 主频同步，稳定工作频率极值是 480MHz，CPU 主频也一样，此计算方法会有误差，但不会有大的浮动。对于 PⅡ（512KB 的 1/2 主频 L2 CACHE）级 CPU 来说，上述方法计算出的超频极限值基本上是 100% 有效。

考试时，考生会超水平发挥，取得高于预料的成绩；奥运会运动员能打破世界纪录，努力挑战人类能力极限；而稳定极限明明在 480MHz 左右的赛扬 300A 在某些机器中竟然也被"超水平"超频，以至于再高出 24MHz、78MHz，甚至 140MHz 以上……我不排除 C300A 真的会超频到 504MHz 并"稳定"的情况，唯一可能就是您运气实在"太好"，或者是某些 DIYer 的噱头？！

也许是我阅历太"少"：仅测试超频过百枚左右 CPU；也许是我运气太"差"：无缘遇到那些"极品 504MHz 的 C300A"，但周围朋友确有很多是做此类工作，比如市场的 CPU 经销商、零售商等，当被问及"是否有稳定超频 504MHz 的 C300A 卖我一块？"时，

得到的答案均为“否！”，因为这种时候大家都是面对面说话，谁也不必在没有理由的情况时哗众取宠一番。不过网络上则不同：没有人会知道“造谣”的那个家伙是谁：-)！

您可以做如下尝试：进入 BIOS，把[CPU L2 CACHE]一项设置为[Disable]，即关闭 L2 CACHE，然后重新启动并超频 504MHz，就很有可能稳定地跑下来。编号为 SL2W7 的 CPU，如果关闭 L2 CACHE，任何一枚超到 124MHz×4＝496MHz 几乎都稳定，甚至 133MHz×4＝533MHz 也有部分还能稳定（打开 L2 时，超到 448MHz 就到头了）。不过这个方法大家试试足以，C300A 最大的卖点除了低价外，就是它同主频的 L2 CACHE，如果把 L2 CACHE 关了就真成标准“赛扬”了！日常工作中，您最好还是踏踏实实地用 450MHz 或 464MHz 为好，不必为了开机显示 504MHz 那么一点“兴奋”，而放弃使用对系统整体速度很重要的全速 L2 CACHE

对赛扬 300A 超频的总结：在你有一块新 C300A 并且想超频时，只需要把外频设为 100MHz 或 103MHz 再启动就可以了，不要妄想在 112MHz 外频时它还能稳定工作。如果使用 AGP 显卡，还要注意 AGP 的 CLOCK 频率设置。C300A 默认外频是 66MHz，跳到 100MHz 时 AGP 频率一定要设为 2/3。这个问题可能是老生常谈，但前几天确实看到因 AGP 频率设为 1/1 而导致超频失败的例子，这点适用于所有超 100MHz 的 PⅡ级 CPU。

加电压有利于超频成功，但过高反而会影响稳定性。现在有很多奸商，为了能多卖几个钱，把本来无法稳定超到 450MHz 的 C300A 进行贴脚加电压，购买时一定要注意观察 CPU 金手指部分是否贴有异物或刷有指甲油一类的东西。

打开 L2 CACHE 的 ECC 功能，可以使处理器 L2 缓存中的信息具有错误校验功能，但这项功能会使系统性能略降。根据 Intel 的建议，外频设定在 100MHz 以上时，建议用户打开 ECC 功能。记住：稳定高于一切。Intel 生产的 C300A 大概有下面几种编号：SL32A、SL2WM、SL35Q 和 SL36A。国内市场常见的是前两种：SL32A 为原包、SL2WM 为散包。

4、其他比较流行的超频例子

部分 0.25 微米工艺的 PⅡ300MHz，前端总线 66MHz，倍频锁定在 4.5，使用带 ECC 校验 5ns 或 4.5ns 的 L2 CACHE，用 5ns 时一般只能超频到 464MHz（103MHz×4.5），此时 L2 稳定极限是 240MHz。

碰上使用 4.5ns 的 L2 CACHE 就算运气相当好，它一般可以超到 504MHz。如果不行，估计是 CPU 内核问题，通常可以通过加 0.1V～0.2V 电压来解决。有些朋友以为此批 PⅡ300MHz 是从 PⅡ450MHz 生产线下来的，是反向“REMARK”的 PⅡ450，我以为不妥：Intel 对 CPU 成品率控制严格是出了名的，对标称 PⅡ450MHz 的考核要远“苛刻”于 PⅡ300MHz；L2 CACHE 也不同，PⅡ450MHz 配备 4.4ns的，而 0.25 的 PⅡ300MHz 则多采用 5ns 或 4.5ns。这批 0.25 微米的 PⅡ300MHz 有 3 种编号：SL35V、SL2W8 和 SL2YK。其中后两种在市场上较流行：SL2W8 为散包、SL2YK 为原包



在国内被超频爱好者谈论最多的 3 种 CPU 大概数 SL2W7（PⅡ266MHz）、SL2W8（PⅡ300MHz）和 SL2WM（C300A） 大概是由于这几种 CPU 都是散包的，超不上去时方便退换，因而对上述主频的原包 CPU 相对提及少一些，如 SL33D、SL2YK 和 SL32A。其实他们也都是不错的产品，尤其前两种超 400MHz 以上的成功率接近 100%

对于非 Intel 的 CPU 来说，如 K6－2、Cyrix 和 IDT 等，他们的 CPU 就没那么好超了，通常也就能超上去一到两个等级。最新的 K6－3 内部集成了 256KB 全速 L2 CACHE，超频特点和 PⅡ、赛扬 A 等极为相似，但一般不会像 SL2W7/8 那样大幅度超过自身频率时还能稳定工作。老 K6 和 K6－2 没有内置 L2 CACHE，所以主要看制造纯度和散热工作如何。

5、降温软件的作用

现在有很多此类软降温工具，如 CPUIdle、Waterfall 和 Rain 等 它们的基本工作原理是利用 HLT 指令，使 CPU 没有处于工作状态的部分暂时“停止运转”，以达到降低发热量的目的。在什么情况下，哪个部分会处于空闲呢？这要由当前运行程序的类型来决定。比如你在玩《虚幻》、《QUAKE2》等计算量较大的 3D 游戏，CPU 浮点运算器会相当繁忙；当你运行《PhotoShop》、《Word》等桌面应用程序时，则是整数运算器在拼命。各个部分不同时工作时，这些降温软件就会发出 HTL 指令，使其中不工作的部分临时“STOP”，整体温度自然就降低了

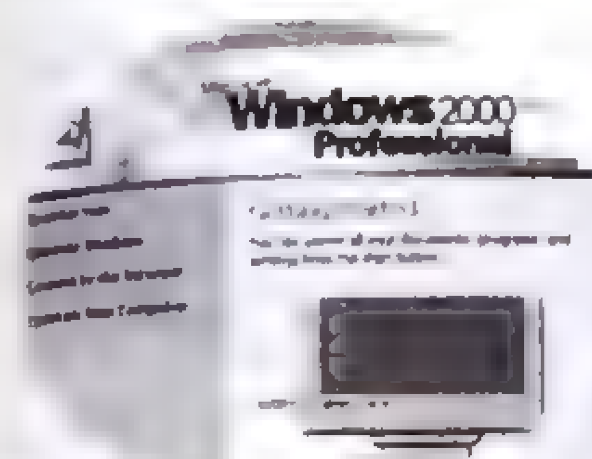
当运行 CPU 占用率极高，需要满负荷工作的程序时，很不幸，这些软降温工具通通成了“摆设”—它们不可能强行使 CPU 某个运算器停滞，而只能在 CPU 某运算器已处于停滞状态时减低功耗。超频失败的种种迹象表明，死机等现象也恰恰容易出现在 CPU 占用率高，计算量大的那一刹那。在系统负荷较小时，CPU 或者内部的 L2 CACHE 即使超过了稳定工作极限也不会立刻死机，就像上面列举过的一枚 C300A，在打开 L2 CACHE 时超频到 504MHz，不涂导热硅胶，只使用普通风扇也可以稳定运行《PhotoShop》等软件几十小时，而降温软件却刚好在这种情况下才能发出 HLT 指令。当这枚 C300A 运行大 3D 程序时，几分钟就会 DOWN 机，CPUIdle 和 WaterFall 是肯定无能为力的

从本质上讲，对于一块超频失败的 CPU，任何降温软件都不可能使其由不成功变为成功。对于一台电脑而言，发热量总是越低越好，这有助于提高工作稳定性。所以综合说，这些软降温工具的作用只能是使那些已经成功超频的 CPU 及系统，在日常计算量不大的情况下，处于相对较低的温度，从而减少高温带来不稳定因素的负面影响。

编后：

Roc 君的《硬件宝盒》系列之“大话超频”到此告一段落，在以后的栏目中，我们还将继续刊登一些有关电脑 DIY 的硬件知识文章，希望有助于您提高 PC 应用水平，让自己心爱的游戏跑得更快。对于这样的文章和规划，您有什么意见或建议欢迎来信告诉我，无论是选题（想看什么内容），或是对知识深浅的把握（再浅显些，还是再深一些），我都期待您的回应。





尝鲜 Windows2000

■文/鹏

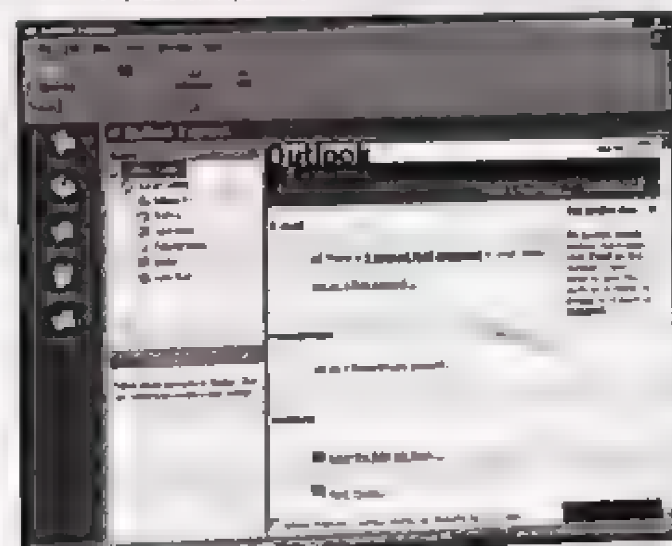
你用 Win98 多久了？一年左右吧。呵呵，这么短的时间内，微软就把 Windows2000 的推广提到议事日程上来了。这不，Win2000 的 Bete3 已盛装飘到我手中了。

Windows2000（以下简称 Win2000）的安装界面看起来更像是 NT4 而不是 Win98，在 PⅡ450MHz/128MB 内存的机器上安装速度尚可（Win2000 用的是 NT 内核技术）。安装过程中，我思考最多的问题是如何装外设驱动，比如声卡和显卡是装Win98 的驱动，还是装 NT4 的驱动呢？

Win2000 装好了，启动后输入安装时自己定制的管理员密码。哦？怎么桌面自动就是 16bit 高彩啊，我还没装显卡驱动呢？（我用的是 TNT 显卡/SB Live！声卡）明白了，原来 Win2000 已经内置了 TNT 驱动，不愧是新一代操作系统，就像 Win98 那样可以自动认识老显卡（哎……，可怜的 TNT 转眼就要成为一块老卡了一显卡自古谁无死）。

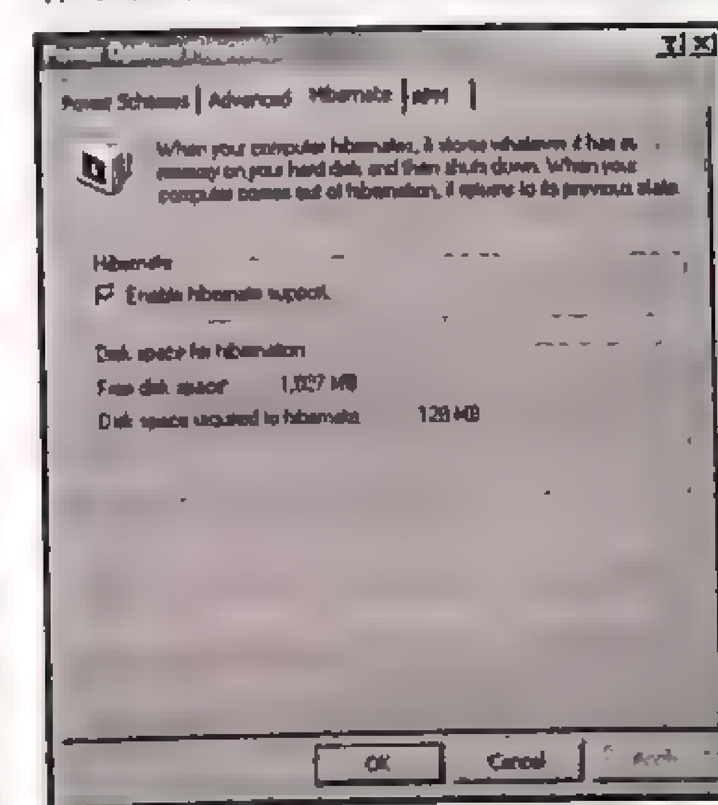
从基本操作看，Win2000 运行还比较稳定，特别是对 Win98/95 兼容性很好。比如以前很多只能运行在 Win98/95，而 NT4 无法正常玩的游戏，到了 Win2000 都可以了，基本符合微软最初承诺的 Win98 兼容。目前唯一的不足就是很多设备需要各厂商重新为 Win2000 编写新驱动，不过这是早晚的事，没甚担忧的。瞧，3dfx 前几天就为 Voodoo3 全系列推出了完整的 Win2000 驱动。

Win2000 给我的第一印象就是它的操作界面一流。菜单弹出有一种由浅到深的渐变过程，立体感很好；更有意思的是鼠标指针居然会在桌面上形成一个即时的影子，显得整个界面更 3D 化。说不定 Win2000 正式版推出时会支持 Direct3D 的桌面 3D 硬件加速呢（胡思乱想：对鼠标指针的移动增加动态光影及雾化处理，把 IE5 的按钮作成凹凸贴图，文件和文件夹全置于 3D 空间中，使用 32bit 色渲染及 Z－Buffer，哈哈）！

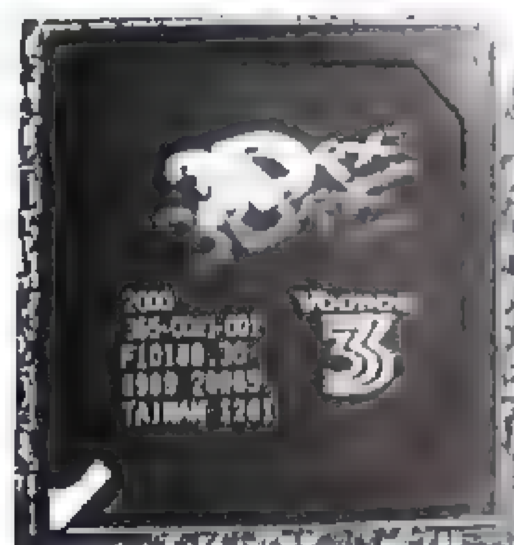


Win2000 提供一种新的电源管理功能—hibernate。只需进入[控制面板]的[电源管理]选项，把 hibernate 设置为[Enable]就可以了，然后在[开始]/[关闭系统] 时就会出现[hibernate]一项，点击[确定]后，当前内存中驻留的程序信息会迅速保存到特定的硬盘区域，然后进入待机状态。不同于 Win98 的是，它可以使计算机外部电源同时挂起，各板卡断电，看起来就像完全关闭一样。当下次开机时，系统会立即跳过 CPU 和内存等相关外设的自检，把上次待机时写入硬盘的数据立即读到内存，几秒钟内就可以恢复到桌面原来的状态，甚至上次正在运行的程序也可以继续。但有一个前提：你必须有非常快的 CPU，足够大的内存和不能太慢硬盘，否则吗……，嘿嘿，够你等一阵子的。

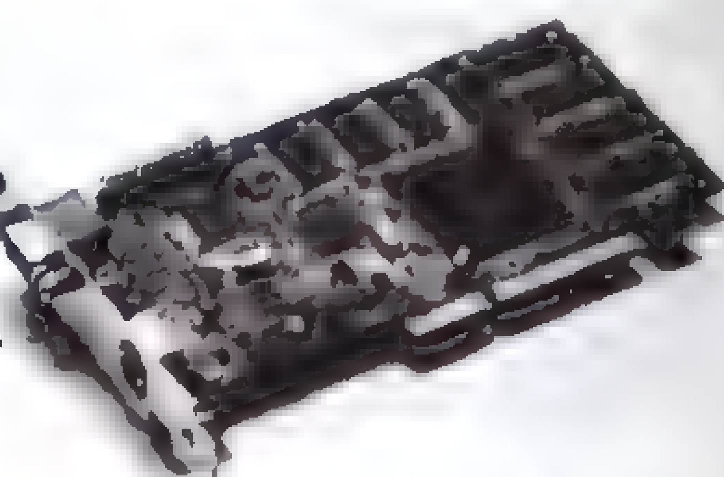
除此之外，Win2000 的 beta 版还有很多奥妙之处，到时就等大家自己去进一步发掘了！Windows2000 是微软公司 Win9x 系统后，推出的采用 NT 核心技术的操作系统，继承了 WinNT 在多任务处理，大数据量运算时优秀的稳定性，按微软的描述：Win2000 可以很好地兼容 Win9x 与 WinNT 所有应用程序。它是微软在下世纪争夺操作系统市场的主要武器，在开发、调试中采用了严格的测试方法，因此近期内还不会推出Win2000 的正式版，不过从这个 Bete3来看，Win2000 的技术已经比较成熟了，尤其是在稳定性方面比 NT4 和 Win98 都有了长足进展，相信在下个世纪（其实并不遥远），它和 Linux 将在操作系统市场展开激烈的竞争。



本栏编辑/Chance



实战狂飙



■文/显卡之家·李想

第3代3D图形加速卡大战中,以3dfx的Banshee为芯片的显卡明显败在了nVIDIA的TNT面前,面对TNT2的出世,3dfx再也坐不住了。全力迎战之下,先是购买了老牌显卡制造商STB,完成了从单纯的图形芯片生产商到板卡制造商的转变;然后将自己改名"3dfx"(注意,全都变成了小写,原来是"3Dfx")。3dfx"独家"生产的Voodoo3系列显示卡,只允许一些台湾厂商对系列中的Voodoo3-2000型进行加工,集成到主板上,除此以外任何形式销售的Voodoo3系列显示卡都会是STB独家生产的产品—要么打上其它厂商的品牌以OEM形式销售,要么就以3dfx为品牌销售。所以我们目前见到的,使用Voodoo3芯片的显示卡,选料做工应该是一样的,不同的只是附送软件、包装和售后服务的差异。

3dfx率先于TNT2将Voodoo3于4月初推向市场,而5月初国内就已全面上市,这么短的时间内,把最新显卡以正式渠道引进国内还是第一次。目前发行的是Voodoo3的2000和3000系列,更高档的Voodoo3-3500会比这两款发行推迟一个月的时间。

Voodoo3的技术规格

Voodoo3同Banshee一样,同时集成了2D/3D显示,它的2D与Banshee一模一样(突出重点是基于Windows的128位GUI加速),没有任何提高,但300MHz/350MHz的RAMDAC还是让Voodoo3领先于同类显卡。

其它方面:Voodoo3-2000/3000/3500系列分别对应143/166/183(单位:MHz)的显存和芯片时钟(两者是同步的),多边形处理能力依次为600/700/800(单位:万个/秒)。支持PCI/AGP2x的接口,但不支持AGP的DIME功能,无法进行AGP纹理调用。内部具备32bit的3D图形渲染和16bit的外部输出能力,通过调整还可以获得特殊的22bit的3D渲染效果(速度基本没有降低)。提供16位的Z-Buffer。板载16MB SDRAM显存,Voodoo3-2000/3000/3500对应7/6/5(单位:ns)。提供对D3D/MiniGL/Glide共3种图形API的支持。支持"逐像素透视纠正纹理贴图"和"单周期双纹理"的处理。视频方面,Voodoo3-3000支持S端子视频输出,3500型在此基础上还支持LCD显示。

Voodoo3的做工和散热

我拿到的Voodoo3是3款中最低版本的2000系列(下文Voodoo3如未特别指明,均代表Voodoo3-2000),产品是OEM型,产地墨西哥STB生产厂。板子做工还算不错,符合欧美中高档显卡水准:墨绿色基板,板面上全部使用贴片和电解电容,而且卡的背面也使用了与ELSA和帝盟一样的无焊点设计,显存采用"现代"的HY-7显存(根据批号不同也有使用SEC-G7的,这两种显存没有什么区别)。总的来说,整体感觉不错,但是要和ELSA或帝盟的制作工艺相比,感觉还是差那么一点。

说到散热,Voodoo3发热量实在惊人。虽然采用0.25微米技术,但发热量一点也不比Banshee好多少。Voodoo3并没有配置风扇散热器,所以温度之高可以想象。我的室温是26摄氏度,Voodoo3在标准143MHz工作状态下,运行《3D MARK99 MAX》的测试时,用温度计进行表面测试,高达65度(实际温度可能更高),手根本无法接触散热片(这还是打开机箱测试,通风条件良好。要是打算在夏天合上机箱再超频,嘿嘿……)

解决散热问题上,虽然Voodoo3只有一个散热片,但做得"很体贴",使爱动手的DIYer另加散热风扇很容易—它的大小和标准486风扇是一样的,您只需花上10元人民币买一个,将散热风扇直接用螺丝固定在散热片上就可以,怎么样,凉快多了吧?但是大部分486风扇力量还是不足,温度依然有50度左右。接下来的选择就是给风扇超频(将电压由12V提高到17V,增加转速)或者做"夹心"。做"夹心"同样很简单,通过双面胶把风扇固定在显卡背面,对准主芯片就可以。由于Voodoo3背面无焊点设计,您很容易就能完成。温度降了,工作更稳定,给显卡超频自然也不在乎了。

效能测试

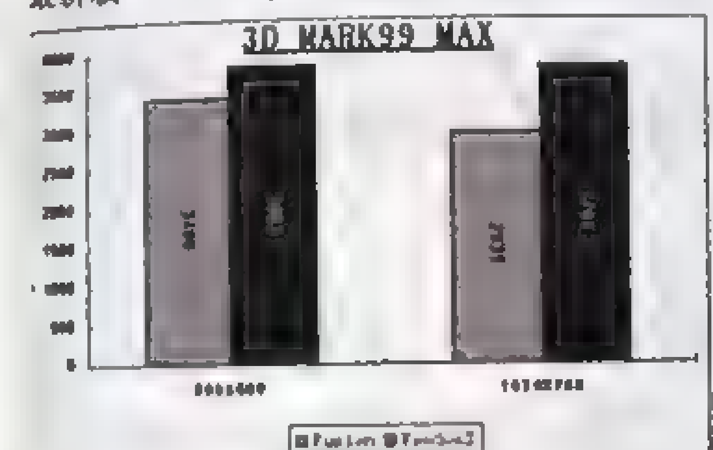
大家最关心的莫过于Voodoo3的性能到底如何?请看下面的具体测试。

机器配置: BX主板/64MB的PC100内存(CAS2-2-2)/IBM DTTE8.4GB。

测试软件:《Quake2》、《3D MARK99 MAX》、《Unreal》。

对比显示卡: 帝盟的Monster Fusion(Banshee芯片),超频工作,核心125MHz,显存133MHz。为什么没有选择TNT?我开始有点犹豫,是用TNT和Voodoo3比大容量纹理呢?还是去用D3D和Voodoo3的Glide相比呢?怎么比都不公平!既然买Voodoo3就是为了玩游戏,干脆只和Banshee对比好了。

软硬件驱动版本: Voodoo3使用4月29日最新版1.00.00,Fusion使用最新2.13版驱动,3dfx MiniGL的版本是5月4日的1.48版,《3D MARK99 MAX》(注册版)《Quake2》2.2版,《Unreal》2.24版(解决了Voodoo3的Glide画面贴图错误)。



(图-1)

作为第4代3D显卡,游戏标准应该定位在1024x768像素,所以测试中放弃了640x480像素的测试。

《3D MARK99 MAX》

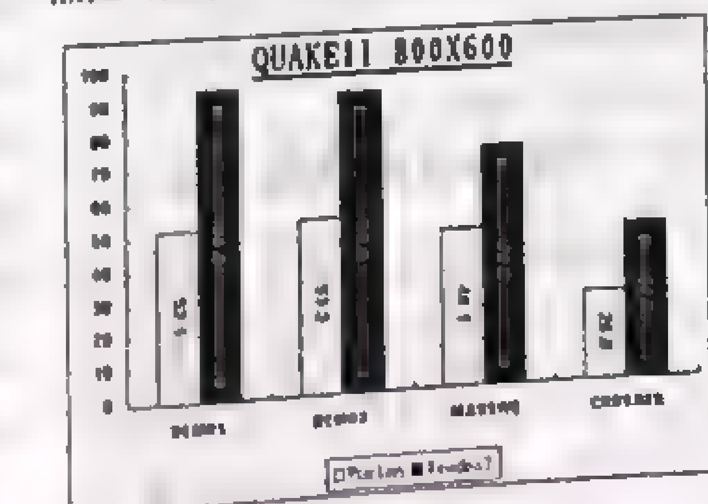
和《3D WinBench99》相比,前者更能反映显卡在D3D游戏中的实际表现(见图-1)。Voodoo3虽然在800x600像素下得分比Fusion高的不多,但到了1024x768像素下,Voodoo3测试值基本上没有任何降低,而Fusion降低了400多点,形成了极大的差距。看来在D3D上,Voodoo3的速度是没的说。同时值得注意的是,在纹理贴图测试上,Voodoo3虽然在2/4/8(单位:MB)中获得了100fps以上的好成绩,可是到了16MB纹理却跌到了5.9fps,让人对它的显存不足和不具备AGP纹理调用而感到隐隐的遗憾。

《Quake2》v.2.2

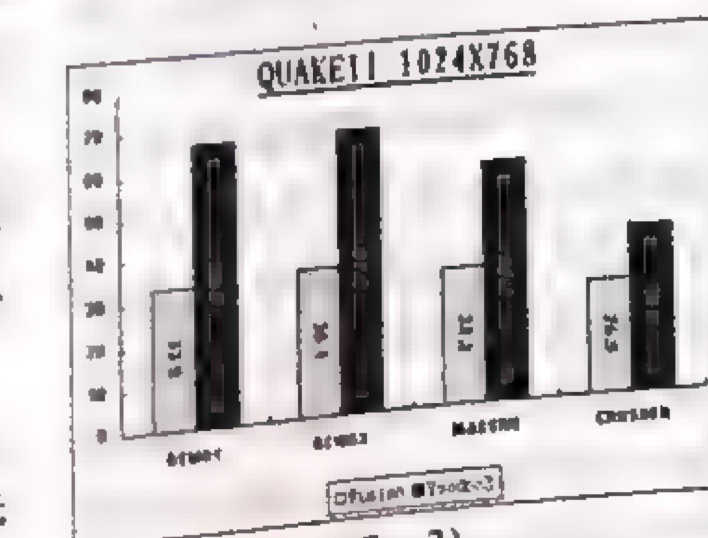
任何3D显卡想要打向市场就必须先过《Quake2》这一关。Voodoo3并不支持完整的OpenGL ICD,它是通过所支持的少量OpenGL函数(足够应付游戏)来完成工作的,这就是3dfx的MiniGL。测试《Quake2》的场景是大家最熟悉的"DEMO1"、"DEMO"和对系统要求颇高的联机作战场景"MASSIVE"和"CRUSHER"。Voodoo3在《Quake2》下的速度表现相当不俗,可能是目前第1块在640x480像素下突破100fps的显示卡(见图-2和图-3)。从800x600像素看,在简单场景中,Voodoo3超过Banshee80%以上,在复杂场景中超过60%。1024x768像素可以算是Voodoo3标准分辨率,此条件下,简单场景Voodoo3的速度近乎于Banshee的两倍,可见Voodoo3的3D速度实在让人惊讶。它比Banshee所提高的并不只是核心和显存频率,而是对芯片进行了全方位改进,从而获得如此出众的速度。

《Unreal》v.2.24

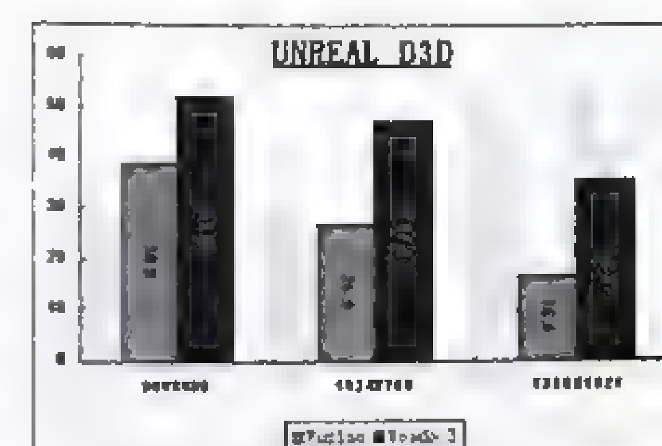
《Unreal》刚推出就成为了名副其实的硬件杀手,让无数电脑玩家换上"屁兔"加上了Voodoo2。但那时的《Unreal》还只是属于640x480像素级别。Voodoo3的降临把1024x768像素的精致画面献给大家(虽然是"献",但还是要花钱)。《Unreal》随版本不断升级,最新版能支持OpenGL、Glide、D3D和S3TC……等3D图形API和最新技术,正好可以同时测试Voodoo3的D3D和Glide的速度(见图-4和图-5)。测试结果和《Quake2》异常相似:800x600像素,无论D3D或Glide,Voodoo3只比Banshee高10fps左右;而到了1280x1024像素,Voodoo3比Banshee有翻倍的速度。值得注意的是,Voodoo3的Glide在低分辨率下表现更好,在1280x1024像素下D3D速度更快。对Voodoo3而言,即使是1280x1024像素,它依然获得了30fps以上的速度,可见第4代显卡确实是把游戏标准分辨率由800x600像素提高到了1024x768像素。



(图-2)



(图-3)



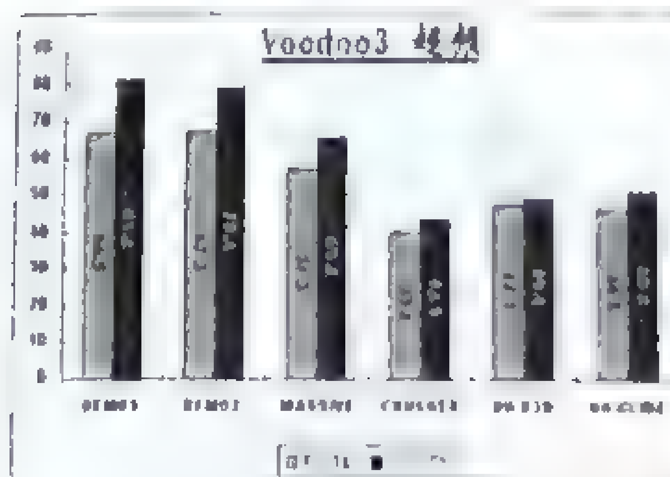
(图-4)



(图-5)

Voodoo3的超频测试

现在显卡超频是比CPU超频还火爆的事。虽然Voodoo3速度已经够快,但玩家还是愿意让它跑得再快些,同时超频也从侧面反映显卡质量和制作工艺水平。Voodoo3有自己专用超频工具:Voodoo3 OC,安装后就加入到[显示属性]中。你只需调节显卡频率就可以对Voodoo3进行超频。经反复测试对比,最后确定:超频175MHz是既稳定又安全的频率(我加了风扇),在超过



（图－6）

175MHz 后，性能没有什么更明显提高。超过 183MHz 开始出现死机现象

超频速度测试还是把《Quake2》和《Unreal》的 MiniGL、D3D 及 Glide 搬出，分别进行测试，再与标准 143MHz 对比（《3D MARK99 MAX》超频后无任何分值变化，所以不进行测试），分辨率定在 1024×768 像素(图－6)。

由测试结果可以看出，超频对 D3D 性能提升最小，然后是 Glide。两者性能提升和显卡频率提高没有成正比（不知是否被 Voodoo3－2000 本身多边型处理能力所限）。《Quake2》的 MiniGL 测试让人满意，芯片时钟由 143MHz 到 175MHz，效率提高 22%。《Quake2》也在简单场景中获得了 20%以上提高，基本成正比。复杂场景可能由于 CPU 限制，提升不明显。

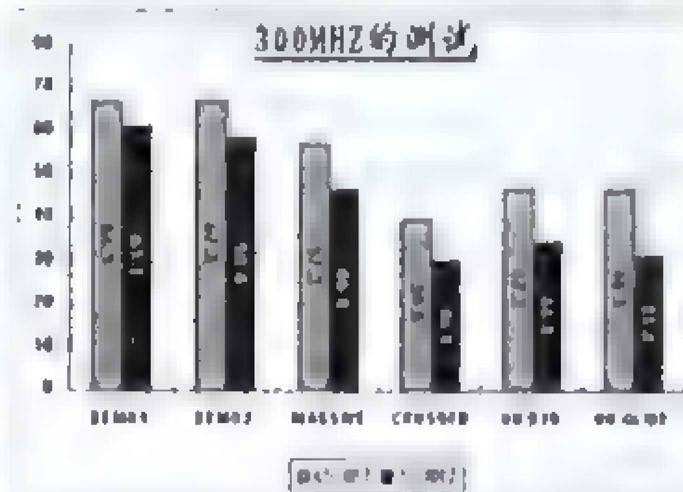
Voodoo3 超频能力让我吃惊，在获得了 XXXfps 的满足后，还是要提醒大家：Voodoo3 没有什么主动散热装置，长期工作在超负荷高温下—加上夏天即将到来—是非常危险的，我想没有厂商会对由超频导致损坏的显卡负责。既然 Voodoo3 速度已经够快，所以还是别太贪心了：－）。

Voodoo3 对系统的要求

这是很多想购买新显卡的朋友所关心的。经常听朋友问：我 XXXMHz 的机器能带动 XXX 显卡吗？的确，现在的显卡不单单起加速作用，它需要一颗强劲的"心"来支持。于是，我将 CPU 从 450MHz 降回额定 300MHz 测试，与显卡超频一样，《Quake2》代表 MiniGL，《Unreal》代表 D3D 和 Glide。分辨率选用 1024×768 像素(见图－7)

测试结果很有趣：与上面 Voodoo3 超频测试相反，显卡超频中提升最小的D3D 随 CPU 降频出现最大幅度下降，Glide 比 D3D 好些，但还有不小的下降，反倒是显卡超频测试中大幅提高的 MiniGL 下降最小，而《Quake2》复杂场景的大幅速度下降也可以看出 Voodoo3 对 CPU 的依赖

另外，我也对《3D MARK99 MAX》的 1024×768 像素进行了测试，差点没晕过去：从 3794 狂降到 2477。难以置信！真不知道《3D MARK99 MAX》是 CPU 测试工



（图－7）

具还是显卡测试工具。

从测试结果来，就绝对数值而言，Voodoo3 对 CPU 的底线要求还是让人满意的，如果你有 300MHz 以上的 CPU，就能让 Voodoo3 在游戏中拥有 1024×768×30fps 以上的表现了。

Voodoo3 的画面质量

Voodoo3 画面质量的争论焦点莫过于 32 位色和 AGP 纹理支持。很显然 Voodoo3 连上一代显卡所具备的 32 位色和 AGP 纹理技术都不支持，让人感到既遗憾又意外。Voodoo3 不做 32 位色的理由是：它是速度杀手。这可以理解，仔细想一想，3dfx 是不应该用 32 位色去冒险，应该是技术更加成熟以后再考虑 32 位色的加入并对 3dfx 独创的 Glide 和 MiniGL 的 API 进行全面改进。可不对 DIME 进行支持就有点让人想不通了：只有 16MB 的 SDRAM，Voodoo3 没有理由不支持 DIME 内存纹理共享。少了以上两个重要支持项目，要想在新 3D 游戏中有什么突破会很困难。目前电脑 3D 游戏已经发展到一个奇怪境界，各厂商推出的新游戏都用浮华的光影效果来做大肆宣传，实际技术却没有任何突破。人物的脸孔是方块还是方块，七窍堵塞和目光呆滞是常有的事。这样的做法使电脑 3D 游戏再次既 Voodoo 推出后和电视游戏拉开差距。缩短差距的办法就是在细节表现和纹理上做改进，而这恰恰是 Voodoo3 所不具备的。

32 位色和 16 位色相比，无论是色彩过渡还是画面精细度都存在差距。不过眼下大部分游戏，Voodoo3 应付起来还是游刃有余的。至于未来半年的 3D 游戏，16 位色和 32 位色，板载显存和 AGP 纹理的区别就不好下定论了。目前 Voodoo3 带来的速度和游戏画面质量，我看还是足够的。

Voodoo3 的其它

22 位色的开启：Voodoo3 实际是一块内部渲染 32bit，外部 16bit 的显卡，再经过内外特别处理后，3D 画面最高可以达到 22bit，从而使画面贴图更真实，色彩过渡较 16bit 更自然，且基本没有速度损失，这就是 3dfx 独创的 22bit 渲染

想要让 Voodoo3 支持 22bit，需要对注册表进行修改。把[HKEY－LOCAL－MACHINE/SYSTEM/CurrentControlSet/Services/Class/Display/0002/Glide]/[FX_Glide_SWAPINTERVAL]的[键值]改为"0"，即"关闭"；把[SSTH3_OVERLAY_FILTER_2×2]的[键值]改为"1"，即"打开"。如果注册表中没有以上串值，只需手动添加就可以了。这样在下次启动时，你的 Voodoo3 就能在以 Glide 和 MiniGL 为 API 的游戏中使用 22bit 渲染画面了。

22bit 是对 Voodoo3 支持 16 位色的一个补充，可解决不了在色位上的缺陷。当开启 22bit 以后，《Quake2》会有 1－3fps 的降低，但就我 5.3 的视力看来和 16bit 没有任何区别，甚至可以说，目前游戏的观感，22bit 什么也没有带来

完整的 OpenGL ICD

3dfx 显卡，一向被称为"3D 游戏卡"，很大一个原因就是它没完整的 OpenGL ICD，对《3D MAX》等图形软件没有任何加速作用。即使是 OpenGL 的 3D 游戏，它也只能通过 MiniGL 来支持，而不能使用标准 OpenGL。像《Unreal》的[OpenGL]选项根本不能用 Voodoo3 来运行。这是很多非纯游戏玩家选择其它公司产品而放弃 3dfx 产品的原因。

最近网上出现了一个非 3dfx 制作的"3dfx OpenGL ICD Beta1"，做得像模像样，不少网友及我本人都被它"欺骗"了过去，认为这个 ICD 确实可以运行一些 OpenGL 相关软件(只是速度太慢罢了)。我们甚至认为 3dfx 推出正式版 OpenGL ICD 指日可待，即将摆脱纯游戏卡身份。可反复研究这个 ICD 后，发现它并不是真的 OpenGL ICD，而是通过 CPU 在软件运行 OpenGL，所以速度那么慢，分明是一个骗局。

3dfx 早在去年初就宣称要推出完整 OpenGL ICD，可至今仍然连最起码的 Beta 版都没有，比《C& C2》还能拖。要指望 3dfx 早日推出 OpenGL 是不太可能了。用 Voodoo3/Banshee 的 D3D 运行《3D MAX》还是可以的，只是会出现一些错误，不过通过补丁可以解决。

游戏的兼容性

3dfx 每款新显卡的推出都面临游戏兼容问题。集中表现在 3dfx 独创的 Glide 游戏中（D3D/MiniGL 不会有什么问题）。Glide 依靠简洁的代码让游戏做出更好地优化，而新显卡在硬件上必定有所不同，结果造成原先一些 Glide 游戏无法正常运行在 Voodoo3 上面。

像《极品飞车 3》加上最新的补丁后依然只能认出[D3D DEVICE 1]；《Unreal》在没有加载 v.2.24 补丁时，Glide 贴图错误百出，升级后在游戏运行时依然有小 BUG。其它老 Glide 游戏的不兼容问题还很多。虽然已有的兼容问题让我们暂时不能领略 Voodoo3 在自己心爱的游戏前完全发挥，但不能因此否定 Voodoo3 未来的兼容性：即将推出的新游戏一定会对 Voodoo3 进行优化。同时旧游戏在 3dfx 不断推出新驱动和游戏公司的升级修正下将能够正常运行。（小窍门：很多无法正确支持 Voodoo3 的旧 Glide 游戏，你可以通过拷贝 Banshee 或 Voodoo2 的"Glide2X.DLL"和"Glide3X.DLL"到[…Windows/system]目录中解决，但不要忘记备份原有 DLL 文件。）

看待 Voodoo3 的价格

与 Voodoo2 和其它上一代 3D 显示卡 2000 元以上的上市初期价格相比，Voodoo3－2000 在国内以 1300 到 1500 元之间发售还是非常不错的，与名牌 TNT 和 Banshee 只有 3、4 百元差距，让更多的人动心来购买全新的 Voodoo3，同时也给随后发售的 TNT2、Savage4 和 G400 增加了压力。

现在购买 Voodoo3 是否值?

如果你是游戏迷，考虑到目前台产 Voodoo2 质量普遍不佳，SLI 问题多多且价格不合算，Banshee 又不能提供满意的速度，那么 Voodoo3 绝对是超值首选。如果你正准备购买新显卡，对 1000 元左右的第 3 代 3D 显卡和 Voodoo3 难下结论，我认为你有必要更多地留意 Voodoo3 和 TNT2 等新一代的显示卡。你已经拥有一块不错的 Banshee 或 TNT，应付目前游戏绝对没有问题，应该等待更值得升级的显卡。

怎么看待 Voodoo3?

这是个十分难以下结论的问题。就我观点看来，自己花 1300 多元买 Voodoo3 没有什么太多新意。除了惊人的速度，我试问自己 Voodoo3 还带来了什么？是《极品飞车 3》的[D3D DEVICE 1]，还是《Unreal》贴图 BUG？Voodoo3 的游戏画面与我现有的 Banshee 相比没有明显进步，与其称之为"Voodoo3"还不如叫"Banshee2"更贴切。

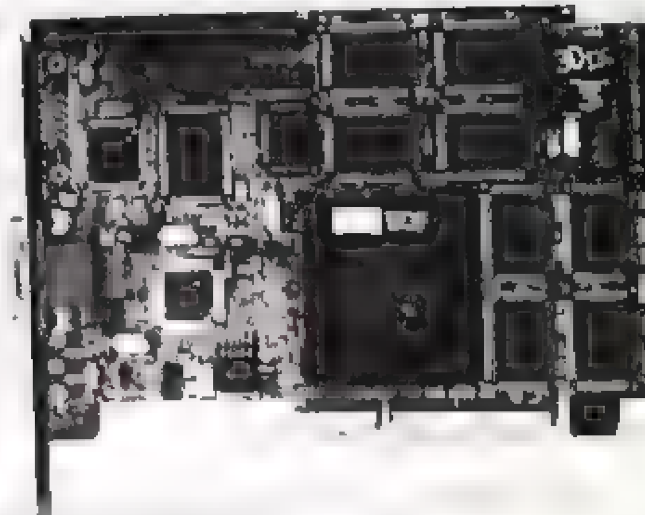
Voodoo3 的缺点与其它新一代显卡相比确实有点太明显了：16bit 色肯定会影响它在未来新款游戏中的画面；做为 TNT2、Savage4 和 G400 等，除本身能很好支持 2×/4×的 AGP 及 DIME 外，还都具备 32MB 板载显存，与它们相比，Voodoo3 很难在以后游戏中再做细节上的进步，这是我对 Voodoo3 最大的担心之处。TNT2 除了拥有不错的速度以外，其它方面也做了改进：支持 32MB 显存，0.25微米技术，AGP4×接口，让人体会 3D 真谛的 3D 数字眼镜。Savage4 虽然速度不快，可是不断改进的纹理压缩技术获得了即将推出的 20 多个主流游戏的支持，没有人不对 S3TC 在《Unreal》中的纹理表现流口水。G400 更是倍受瞩目，它被认为是这一代 3D 显卡中最有可能获得 3D 画面重大突破的产品。Voodoo3 与它们的种种鲜明特点相比确实不足，但依然有自己的杀手锏：Glide、3dfx 强大的市场占有率众多游戏公司的特别"照顾"和深入游戏迷心中的重要地位。

结　论

很简单，我喜欢 Voodoo3 给我带来的疯狂速度，但对于一个使用 Banshee 的用户来说：Voodoo3，想说爱你并不是很容易的事。

小广告(无数被 Voodoo3 利用后的 486 风扇废弃散热片向我砸过来……)：文中所有相关驱动和补丁以及更多的游戏抓图均可以到"显卡之家"找到。

主页：http://www2.he.cninfo.net/hard



PC100内存之选购A计划

文/P. zh

现在的电脑配件市场，奸商可是越来越多啦，你懂硬件吧，他跟你装傻；你不懂硬件，他就蒙你。让我们这些穷苦大众常常受骗上当。本文来给大家介绍一下目前主流内存市场上的产品，让大家心中有数，也给奸商们提个醒：群众的眼睛是雪亮的。在下面的文字中，将介绍现在流行的PC100 SDRAM，顺便谈些内存知识。

首先大家应该明确什么叫PC100，什么样内存才符合PC100规定。按一般的定义解释：主板时钟频率设置在100MHz下，并且主板BIOS选项中把SDRAM CAS -- 项设置为2时，能够稳定运行所有程序的SDRAM(100MHz)叫符合PC100规定的SDRAM。也就是说它必须能够同步稳定工作在100MHz。如果按Intel的PC100技术白皮书解释，那实在太繁琐了，不写了！不过我还想补充一些：因为现在国内市场，内存产品非常混乱，所以有些商家把100MHz能开机启动就叫PC100内存(真令人气恼)，使真正的定义都被模糊了！

上文指的“稳定运行”是指任何情况下的稳定。而不是能“开机”或能“进入Win98”，甚至不能理解为能稳定地跑《FIFA99》和《极品飞车3》等大游戏XX小时。

举个例子。编号为GMXXVXXXXXXCT/CLT-7J的LGS内存，市场上有很多，但请千万别认为此编号的内存就一种。笔者在同一个柜台就见过3种。具体有哪些呢？首先有原装的，还有一般杂牌的及打磨过的（并且打磨过的占大多数）。前些天帮友人装机，一条GMXXVXXXXXXCT/CLT-7J内存，8片装，8×8MB共64MB，没牌儿，无ECC校验。看是看不出什么，交了钱，回来一测，还说的过去，就只有《帝国时代》经常S机。用Voodoo2玩其他游戏，象《NFS3》、《FIFA99》和《TOMB3》都正常。想到朋友只玩3D游戏，事情也就这么过去了。后来忽然想用TNT在他的机器上试试感觉(哦，忘了一条：给他选择的主板是升技BH6)，这一试不要紧，问题全来了：《QUAKE2》进入后S机，《FIFA99》S机，《NFS3》根本启动不起来……为什么用TNT卡玩3D游戏时会出问题呢？Voodoo2怎么就没事呢？

在我看来，TNT是标准的AGP2× 产品，可以在主存中进行纹理贴图，也必须如此做；而Voodoo2是PCI卡，所有的帧缓冲和纹理缓冲全在板载显存中完成，主显示芯片只用本地显存读取材质信息，不直接同主存打交道。这样一来，TNT卡对主存的工作稳定性要求就严格了，一旦内存运行有任何不稳定，立刻会导致大型游戏当机。这种情况只出现在用100MHz或更高外频时，使用66/75/83(单位：MHz)等就无此问题。在100MHz外频下，用软件模拟方式运行上述游戏也可以通过。所以最后得到结论：我买的这条GMXXVXXXXXXCT/CLT-7J不是真正符合PC100的内存

这下明白一些了吧，“能在100MHz下稳定地跑《FIFA99》和《极品飞车3》等大游戏XX小时”也不能肯定你的内存就是PC100的。说到这里，一定有朋友问：我的主板是XXX，没有这种现象啊？当然你的内存也许是真的。不过我先说说有“超频王”之称的ABIT BH6主板。BH6相对上一代BX6而言，去掉了一个DIMM插槽，也去掉了所有的TAG RAM缓存，这样一来，在配好内存时的工作稳定性、速度和超频稳定性等方面，有了大大提高。但是一但遇到差内存，稳定性立刻会降低，甚至不如一般主板，此乃其一；其二，BH6的DIMM供电、I/O供电和AGP槽供电是直接来自电源的3.3V，所以对电源要求很高，一般朋友挑选机箱时，也只用普通不到百元的电源（甚至还有买那种50多元的），所以BH6的某些不稳定现象同外部电源也有一定关系，因为我们大多数DIYer不会去选择千元级的服务器电源。

虽然BH6有挑内存的BUG，但对我的这次内存介绍却有很大帮助，它恰好可以让我清楚地知道什么内存算好的。好了，前面叨叨完了。描述一下我的平台：测试主板用BH6，显卡用帝盟的Viper V550(Riva TNT)，CPU是PⅡ350MHz(100MHz×3.5，暂时不超频)，其他PCI设备都可以稳定工作在额定的33MHz(100MHz/3)。测试内存为市面上的各种家用64MB条(服务器条子太贵，买不起!^_^)。好，开始了，大家鼓掌，灯光，摄像……(啪……！挨了N个臭鸡蛋……！)

让我们依次看看市场上的64MB内存条吧，由次到好来说：

1. 现代TC-10 64MB“PC100”(前面繁琐的号码没写)。别看号称多好，在笔者看来，它可是最次的64MB条之一。奸商居然在标价旁边写着“PC100 64MB”，真是大言不惭！(后来一聊才知道，他其实也不能说是奸商，只是对PC硬件一窍不通，看见-10就按PC100卖)因为真正支持100MHz的PⅡ350MHz~PⅡ450MHz及奔腾Ⅲ相对比较贵，一般买低端PⅡ或赛扬再超频（多数想超到100MHz外频）的比较多，所以一直这样卖。拿回家一测，在BH6上100MHz开机画面都没有，83MHz能启动，但运行大3D游戏时会经常DOWN机，无论是TNT还是Voodoo2。

2. 现代TC-8和TC-10S “PC100”。别看“-”后面是多少，他们也都是很差的那种64MB条。(在BH6上)运行情况比上一种好一些，100MHz时设置[SDRAM CAS=3]能开机并且通过自检，但进入Win98后经常“非法”出现莫名其妙的错误导致系统崩溃。不过在83MHz时运行倒还算稳定。

3. 这次连写好几种：GMXXVXXXXXXCT/CLT-7J、GMXXVXXXXXXCT/CLT-10K、PDXXXXXXG5-A10B-9JF和MTXXLCXXMXAX-8T。这几种内存有个共性，在(BH6主板上)用100MHz都可以在[SDRAM CAS=2]时正常进入Win98，甚至有时上到112MHz时都挺得下去。也可以正常跑《3D MAX》(v.2.5)，但就是不能用TNT的AGP纹理贴图方式工作，详细情况请看上文介绍。不过我还做过其他实验，用梅捷SOYO 6BA+Ⅲ、新版的华硕ASUS P2B和技嘉BXE等其他名牌主板时，这些内存都可以用TNT的AGP贴图方式稳定工作，由此看来BH6的内存兼容性相对来说可是够差劲的！！

4. 还是连说几种：现代原装HYXXVXXXXXXATC-10S(分具备ECC和不具备ECC两种)、ACER原装带ECC的GMXXVXXXXXXCT/CLT-7J。这几种内存是笔者用过的家用产品中相当好的，都是在112MHz时将SDRAM CAS设为2可以稳定地在BH6上运行，当然这种内存也比前面那几种贵了好多，不加ECC的也都要800块左右，要是带ECC的吗？价格高的惊人！

5. 最后出场的是现今市场上质量很好，价格也不算太高的一种货：Kingmax内存。这种条子与众不同，主芯片很小，高度仅十多毫米，整个RAM条也比其他内存矮一些，总共没有9个芯片位置，最中间那个为空位。在BH6这种比较挑内存的主板上，仍可以稳定运行在很高的外频，性能同上述两种高价原装内存不相上下，但价格却相应便宜不少，推荐购买（不过仍然比前面那些杂牌内存贵不少）。综合看来Kingmax属于“性价比还不错”。

这里有个问题要廓清：内存芯片生产商和内存条生产商绝对不是一个概念。来看看杂牌同原装内存的区别吧：一条内存的芯片上写着HYXXVXXXXXXATC-10S，它只能称为“使用现代芯片生产出来的内存条”而不能称为“现代内存条”，因为你不知道它是哪里造出来的(台湾？内地组装？火星某加工厂？)。真正的原装内存贴着相应厂商的深黄色标签，如[现代]和[ACER]等；还应标明生产日期；并且有9个芯片位置，中间那个有时为空（空的位置是留给ECC校验芯片的）；原装内存比较高，比一般杂牌高约1厘米；也很厚，用多层电路板；芯片上的字样如“HYXXVXXXXXXATC-10S”是刻在上面的，不是印上去的，也就是说你无法用手指磨掉字迹。使用起来的稳定性差异更明显：杂牌内存漏电大、抗干扰能力差，运行《3D MAX》等大型程序稳定性很差，尤其高外频下；而优质原装内存则好得多。所以对系统稳定性要求严格的朋友还是选择原装的好，千万别以为芯片编号一样，内存条就一样。

要说的大概就这些，最后还需要补充几点：

1. 上面提到各种内存很多地方都可以买到。内存编号不是从网上其他处COPY的，是市场的实际情况。所有内存在BH6主板上的运行结果是自行测试的，供大家参考(注意：是“供参考”)。

2. 上文提到过的内存，如GMXXVXXXXXXCT/CLT-7J在ABIT BH6不能以100MHz进行AGP贴图是可以修正的。解决方法是把它们插在BH6的第3个DIMM槽上，这样可以稳定工作。但这只是缓解的方法，并不能说明这些内存变成PC100了，而且要升级为同类内存还会有很多麻烦(因为只有一个DIMM槽可以稳定)。

3. 可以稳定运行的“现代ATC-10S PC100”内存的“A”字是写在芯片第1行末尾，同“TC-10S”不在一起，请大家注意。而TC-10S那种的第1行最后一个字母不是“A”。

4. 不排除某款内存条由于产品个体差异性而出现性能特别好或性能特别不好的情况。

5. 由于种种原因，没能把国内市场上主流内存都为大家介绍(其实是我没钱继续买了)，如果有什么遗漏或有误的地方，欢迎指正。

最后祝大家都能买到理想的高质量内存！

编者按：对于广大电脑爱好者而言，国内市场的各种行情和趋势很多人都非常熟悉 从配件的价格到哪种板卡最流行，始终是 DIY 玩家关注的焦点 从本期开始，“硬件兵工厂”栏目将和国内著名网站“飞翔鸟硬件资讯站”合作，由我们远在日本的特约撰稿人 LuckyMan 程远每月为您奉上一篇介绍国外电脑 DIY 市场的《海外传真》，希望这可以使您在穿梭于中关村和珠江路的同时，多一分对外部世界的了解

海外传真(99 年 6 月号)

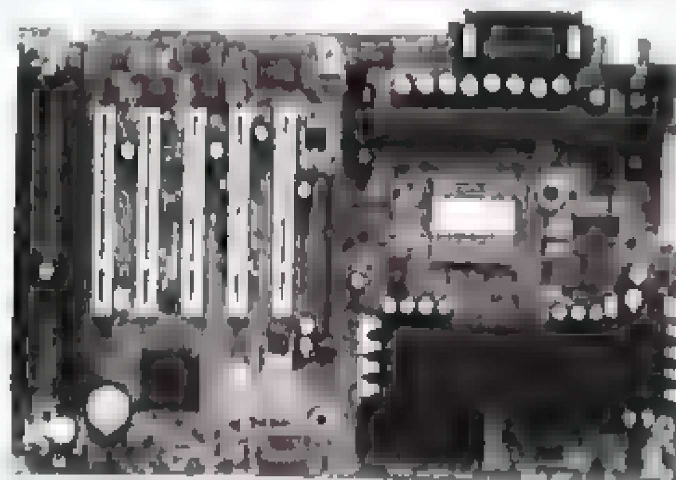
■文/飞翔鸟·程远

今年的 4 月 26 日对电脑用户来说是灾难性的一天，因为这正是著名的 CIH 病毒发作的日子。LuckyMan 也“幸运”地赶上了这 20 世纪最后的“盛会”，不但硬盘分区表被改得一塌糊涂，就连主板(BX6 Rev2.0)的 BIOS 也十分“幸运”地被消除了……

眼看着心爱的电脑被万恶的病毒摧残得不成“机”样却束手无策实在是件很痛苦的事，在此我衷心祝福与我同病相怜的电脑用户都能逢凶化吉，并且经过这场浩劫后能从中学到一些有用的知识。顺便提一句，除 CIH 外，还有另一些病毒也在 4 月 26 日发作，例如纪念前苏联切尔诺贝利核电站事故的“切尔诺贝利病毒”等(“切尔诺贝利病毒”发作时也会消除硬盘分区表，这一点和 CIH 十分相象，不过它不攻击 BIOS，还算相对“温和”些)。我至今无法理解这些穷凶极恶的病毒编写者的动机，是出于仇视他人的心态，还是想对所有电脑用户开个大大的玩笑？如果是前者，他们应该被千刀万剐，因为这种人的存在本身就是一个错误；而如果是后者，他们应该被五马分尸，因为他们给周围人带来的伤害已远远超出了“玩笑”范畴。就拿“切尔诺贝利病毒”来说吧，想让大家记住那个悲剧，大可以用更文明的方式，何必将自己的痛苦变本加厉地再次强加到他人身上呢？据说“切尔诺贝利病毒”已经在亚洲感染了数以 10 万计的电脑，仅韩国就有 30 万台电脑受感染，请国内的朋友们在提防 CIH 的同时，也不要放松对其他病毒的戒备哦！至于那些已经损失惨重的朋友们，亡羊补牢尚不晚，赶快行动起来保护自己吧。

现在让我们进入正题。本期要目：介绍一下双 BIOS 的主板—技嘉 BX2000，谈谈全新包装的 SB Live！系列，聊聊即将发售的廉价 MP3 随身听以及一些业界新闻

首先让我们来看看 BX2000。自从微软决定推出 Windows2000 和 Office2000 后，不少硬件厂商也学着赶时髦，将自家的产品命名为 XXX2000，此次技嘉（GIGA BYTE）也赶来凑热闹，将新发售的新一代 BX 主板命名为 BX2000。我记得很早以前（BX2000 尚在开发中时）就有人对它推崇备至，认为它将成为下一代“超频王”，更有人猜想它的最大特色—双 BIOS 是为了实现更高级的电源管理而设计。但现在我可以肯定地告诉大家，BX2000 绝不会成为“超频王”，但它肯定是一块特别适于注重电脑运行稳定性的用户使用的优秀主板。为什么这么说？且听我细细道来。



技嘉 BX2000

从总体上看，BX2000 的结构设计无可挑剔：零配件布局合理，各类扩展槽的数目也十分充足(4×DIMM、1×AGP、5×PCI 和 2×ISA)，新一代主板所应具有的硬件监测机能也都得到了充分支持。但作为“超频王”所应具备的两大先决条件—1、拥有丰富的外频设定，2、用户能自由改动电压值—它都不具备。BX2000 所能设定的外频只有 66/75/83/100/112/124/133(单位：MHz)，甚至与早期的“超频王”BH6 相比都有所不如，而且它的电压是自动设定，也就是说用户想加压，只有用贴 CPU 引脚这个“土办法”。那么除了结构设计方面的优点外，它还有什么特色呢？

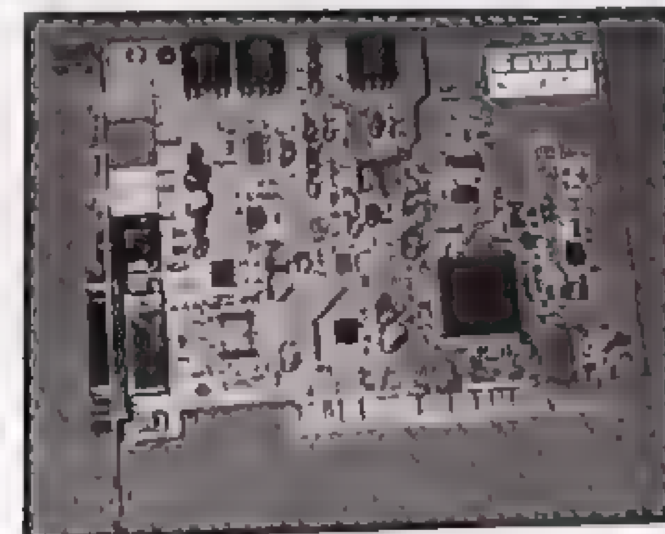
首先是支持 Suspend to RAM(STR)功能。顾名思义，STR 指的是在系统转入节能模式时，将处理中的数据“挂起”到内存。由于内存在存取速度方面的绝对优势，因此唤醒电脑后只需极短的时间即可恢复原有工作状态。这一功能将让那些对 Suspend to Disk 功能心怀不满的用户展开笑颜。据说在 STR 模式下，电脑本体功耗仅为 3W，而恢复所需时间却能做到少于 7 秒。不过，STR 功能是通过高级 ACPI 功能实现，因此如果系统中的其他部件不支持 ACPI，用户仍将无法享受 STR 带来的好处。遗憾的是，现阶段除主板外的硬件产品对 ACPI 的支持还很不彻底，因此 STR 功能受到了很大限制（例如使用 i740 的显卡就不行，还有 SCSI 接口的硬盘目前也不行……）。

BX2000 的第二大特色就是技嘉引以为自豪的双 BIOS 技术。也许“双 XXX”正是最近的时尚，君不见 Windows98 发售之初的“双显卡”热刚刚偃旗而去，随着 PPGA 版赛扬流行所带来的“双 CPU”热又翩翩而来，难保“双 BIOS”不会成为下一轮流行的热点哦。BX2000 上的两块正方形 2Mbit 闪存（Flash ROM）BIOS 芯片分为 Primary 和 Secondary。通常由 Primary BIOS 引导系统，当出现故障时（包括升级失败、CIH 病毒感染等）Secondary BIOS 将自动接管系统控制权，用户可以由附带的“Dual BIOS Utility”程序，由 Secondary BIOS 对 Primary BIOS 进行修复。目前 BX2000 的售价约为 19000 日元(约合人民币 1300 元左右)。这个价位在近期的 BX 主板中算是比较贵的。技嘉之所以下本钱搞双 BIOS，据说是因为以往由于 BIOS 故障返修的主板太多，工厂不胜其烦所致。要知道装了两块 BIOS，除芯片本身的成本外，付给 BIOS 开发商的专利费也得增高不少。经历了 26 日那场灾难后，我不禁联想：如果我用的是 BX2000 的话……也许结局就不会那么凄惨了吧！不过个人用户中究竟有多少人如此追求稳定性目前无法断言，实际上 BX2000 给人的感觉是比较适合与 PentiumⅢ和 Windows NT 配合做服务器或工作站。

看到这里，相信您对 BX2000 已经有了一个初步认识，如果还想进一步了解它的具体性能参数，就请访问技嘉的网站吧。顺便提一下，最近还有台湾厂商开发了一种几乎适用于所有主板的“双 BIOS 工具”。原理是将一个 ROM 插槽加到主板的 BIOS 芯片插槽中，然后通过开关切换主板上的 BIOS 和 ROM 插槽所带 BIOS 芯片对系统的控制权。用这套工具，可以轻而易举地备份主板原有的 BIOS，并且在出现意外时可以迅速恢复受损的 BIOS。这套工具分 1Mbit 版和 2Mbit 版两种，分别适用于各类不同主板，其售价折合人民币大约为 300 多元。

下面让我们来看看 Sound Blaster Live！系列在日本的最新动态。截止 3 月底为止，对 Live！系列声卡的用户赠送数字式 I/O 子卡的酬宾活动暂且告一段落。在那之后推出的 Live！系列一律采用全新包装，并且产品序列由以往的 Sound Blaster Live！和 Live！Value 两种改为 Sound Blaster Live！Gamer Edition(玩家版)、Digital Entertainment(数码娱乐版）和 PRO(增强版)三种。它们的区别在于 Gamer Edition 和 Digital Entertainment 分别相当于 Live！和 Live！Value 的升级，而 PRO 版则包含了专业化应用程序从而更接近创新开发的同样使用“EMU10K1”芯片的 APS(Audio Production Studio)系列声卡(这可是专业级产品)中的低端产品。

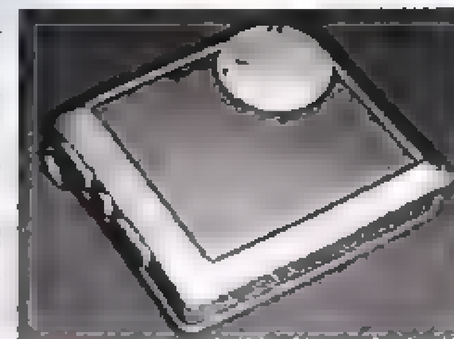
由于不再赠送数字式 I/O 子卡（用户在向创新登记后仍可以从创新的网站上邮购)，新系列相对于原有 Live！系列售价有所降低，并且支持 EAX3.0。所附带的“Live！Ware”升级为 2.0 版(同时发声数从原有的 256 声猛增至 1024 声！)。早先购买 Live！系列声卡的用户也可以自行升级成“Live！Ware2.0”。但新版的 Live！Ware 不提供下载服务，用户同样必须在完成登记后从创新网站邮购，比较不便。除了上述新版的 Sound Blaster Live！系列外，最近还出现了 Sound Blaster PCI128 的升级产品



SB PCI512

Sound Blaster PCI512。采用的芯片与 Sound Blaster Live！相同，同时发声数增至 512 声，但目前在创新网站上尚未见到相关介绍。另外，近期创新还将推出由 FPS2000 Digital 发展而来的 Desktop Theater 5.1 DTT3500 Digital 音箱套装，对现有的 DTT5.1 的音质仍不满足的用户不妨一试。在我个人看来，撇开音质改善不说，光那个黑色功放 AC-3 解码器，看起来就比原先 DTT5.1 所配的那个“白色塑料盒子”帅多了……

现在再让我们来看看即将登场的新一代廉价 MP3 随身听 Pocket Digital Audio(以下简称 PDA)。相信有很多玩友象我一样渴望拥有一台时髦的 MP3 随身听，但却因为昂贵的价格而不得不望洋兴叹。但在不久的将来，Dynamic Naked Audio 公司开发的廉价 MP3 随身听 PDA 将满足我们的愿望。PDA 的体积仅比一台 Zippo 打火机略大一些，十分轻便，本体售价估计仅为 7000 日元(约合人民币 500 元)左右，参照现有的 Rio(目前售价 27800 日元）等 MP3 随身听的售价，足见低廉。不过 PDA 的弱点在于采用的记录媒体是尚在发展中的 MMC(Multi Media Card)，这种仅为邮票大小的记录卡不论在容量方面还是售价方面都逊于 Rio 等采用的 Smart Media 卡。不过对于那些囊中羞涩却又迫不及待想体验 MP3 随身听的用户来说，PDA 将是他们唯一的选择。



PDA

最后再看看近期的业界动态。

KENWOOD 推出了 52 倍速的新光驱 CDXK-52AT。转速控制采用 CLV(恒定线速度)方式，利用多光头同时读取以实现在光盘内外圈同样的高传输率，售价 21800 日元(RMB1500 元)。

赛扬 466(24000 日元，RMB1700 元)，K6-2/475(28000 日元，RMB2000 元)，K6-Ⅲ/450(60000 日元，RMB4200 元)等新型 CPU 开始发售。

Aopen(建基)的 BX 主板 AX6BC Type R 又出了新型号 AX6BC PRO，除继承了 Type R 丰富的外频设定选项（16 种）外，AX6BC PRO 支持从 BIOS 中设定 CPU 内核电压(标准+0.2V)，并可以在本体运行时热插拔键盘、鼠标(不是 USB，而是普通 PS/2 接口)。另外还依照 PC99' 规范采用了彩色 I/O 接口。鉴于 AX6BC 系列一贯良好的超频稳定性，AX6BC PRO 倒是很有可能成为新一代的“超频王”。

Intel 810 芯片组正式发售了，微星(MSI）等厂商随后发表了各自的采用 Intel 810 的新型主板，不过最受关注的，真正意义上的下一代 Intel 控制芯片组 Intel 820 的正式发售依旧遥遥无期。

http://www.pcbirds.com
http://birds.bta.net.cn



国产数字式游戏手柄

——"大手"智能游戏手柄

■文/Nowhere

大手智能手柄是贝翰德公司出品的国产数字手柄。初看外型很象PS手柄：大小、握把和人体工学设计都与PS手柄如出一辙，方向键更是与PS手柄一模一样为分离式，但很可惜，这恰是不少玩家诟病的地方。PS手柄方向键是4个钮，本来左是左，右是右分得挺清楚，可面板下面，中间实际又是连通的，结果按左时按成了左上，按下时又变成了右下，这样的设计在格斗游戏中最是吃亏(PS甚至为此专门推出了外挂在手柄上的格斗套件)。在射击游戏中分离式也不如圆盘状方向键那样圆转如意。不仅如此，本来PS手柄非常人性化的[L1]、[L2]、[R1]和[R2]4个键被"大手"简化成了一个[R]键。手柄右端不大的圆盘上，PS规整的4个键在这里却按弧形满满地排了两行共6个钮，键间距离减少，按错几率也相应增加。本来模仿他人的设计应该是取长补短，结果却拣芝麻丢了西瓜。

说了些缺点，我想您可能会对这款手柄提不起多少兴趣。别急，"大手"还是有不少优点的。首先它是款数字化手柄，与模拟手柄的区别在于各个操作键可编程。可编程的含义有二：一是支持自定义功能，你可以自由设定各操作键功能；二是可以将原先数键功能"浓缩"在一个键上，在格斗游戏中可以轻松使出必杀技。其次，"大手"外包装上最强调的功能是"代替键盘玩游戏"，也就是说，用键盘可以操作的游戏，基本上能用这款手柄玩。因为Win9x将手柄作为单独的输入设备来管理，所以不少手柄在游戏中会出现兼容性问题，而且有些游戏根本不支持手柄。"大手"使用自带独立驱动，实际上是一个键盘映射器。这样一来，兼容性基本上可与键盘等量其观，而且在它的驱动程序包中还自带有30个游戏的键位映射表。最后该手柄通过打印机并口与电脑相连，虽然可能会因此需要对如何连接打印机花点心思，但在没有手柄接口的笔记本机上，也能用它玩游戏。

实际使用中，"大手"还是很称职的，《极品飞车Ⅲ》中，操作感要比键盘好上一个档次，响应速度也比键盘快得多。《生化危机2》多少能找到点儿在PS上操作的感觉。Callus和NeoRage等模拟器(Win9x版)，"大手"也都表现正常。当然作为一款"键盘映射器"，能做到这些是情理之中的，真正能体现"游戏概念"的，还得说是它的"组合键"和"时间微调"功能。把数个键按顺序"浓缩"在一个键上就可以在格斗游戏中发出大招吗？错，因为有些大招是需要"蓄力"的，所以很多高级手柄都有时间微调功能，以调整各键按下的时间长短。"大手"让人兴奋地实现了这一功能。当"街霸2"中的RYU连续使出"波动拳"和"升龙拳"时，我差点有把这个手柄买下来的欲望(编者：您要是知道Nowhere平时的格斗水平就不奇怪他会这么想了)。

关于手柄做工，不知是不是国内加工水平问题，"大手"的塑料模具看起来比较粗糙。偏长的按键行程和不甚合理的键位摆放，让人感觉象是在使用一款不太精心的手柄(纯粹个人意见)。唯一的好处是各接缝边缘没有出现毛刺，仿PS的外形设计使握感很称手、舒适。

这款8键手柄定价125元，就性能和做工而言，与同档位产品相比价格偏高。玩家口碑不错的创新Game Port接口Corbra手柄，目前中关村零售价为150元(USB接口要200多元，但实在没必要)，12键数字手柄，按键可编程及宏定义，防滑仿皮握把，性价比很高。个人看法，如果"大手"将自己定位为模拟手柄的替代品，用低价位姿态去占领市场，可能结果会更好。当然如果你只有笔记本却偏偏是个游戏迷，或者对兼容性特别在意，希望同时可以连接两只手柄来双人对战，那么"大手"绝对是你的绝配。



本栏编辑/Chance



模拟器快报之 完美的NeoRAGEx

■文/Monster

"……"

想了半天怎么写文章的开头，最后还是觉得开门见山更好。

这个月模拟器圈中最有意思的事应该是NeoRage奇迹般地回到了我们身边。

Rage小组这次将NeoRage移植到了Windows9x上。由于使用DirectX接口编程，所以模拟器的名字也变成了"NeoRAGEx"。NeoRAGEx v.0.5于4月23日发布，令所有模拟器玩家为之一振：久违的NeoRage又回来了！



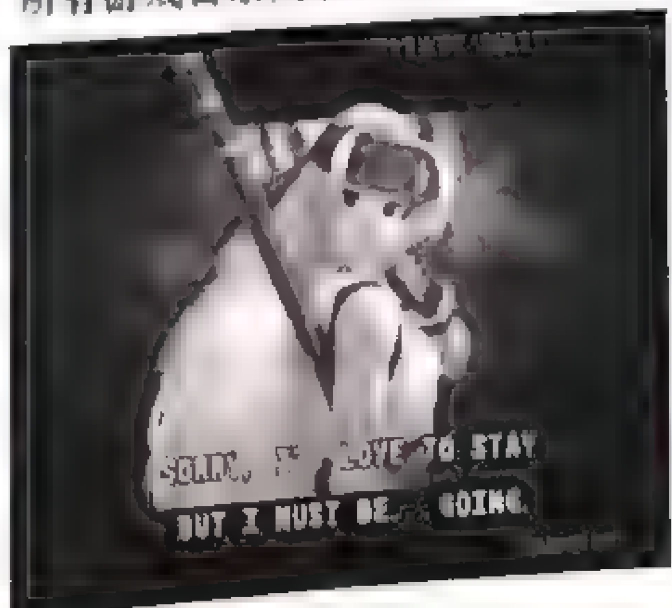
Rage小组在新版说明文档中仅用一个单词来说明这个版本的特性：Everything!

是的，Rage小组实现了NeoGeo玩家所需的一切，包括大家一直期待的完美的声音模拟！但这还不是最令人兴奋的，更重要的是，NeoRAGEx大大减少了游戏初始化时间！使用64MB内存读取《KOF98》，一般只要4分钟就可以搞定；如果你有128MB内存且系统优化得非常好，那么极有可能在30秒之内见到《KOF98》的开场画面并随之运行游戏！是该扔掉MAME的时候了。



安装之后，不要急着运行，别忘了所有NeoGeo模拟器都需要的BIOS文件哦。将原来MAME用的neogeo.zip放在NeoRAGEx主程序所在目录中，再执行NeoRAGEx就可以了。

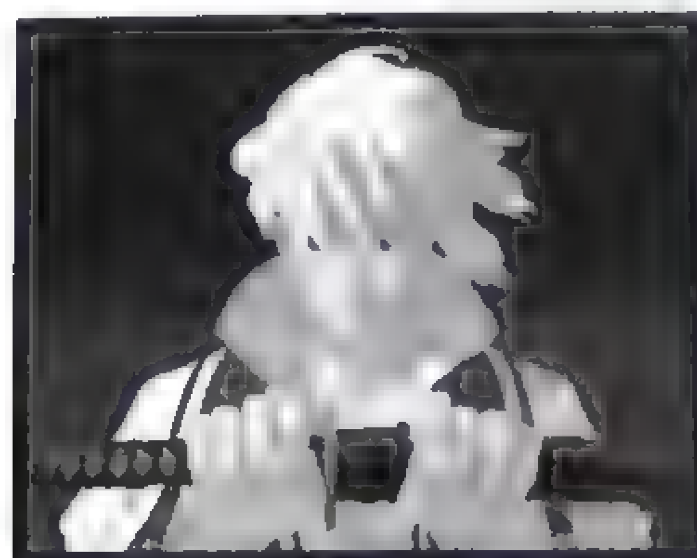
NeoRAGEx并没有使用Windows标准窗口，而是在DirectX初始化屏幕之后重绘了一个更容易使用的界面。左边是目前NeoRAGEx所支持的所有游戏目录列表，下方是各个游戏的抓图。当鼠标移动到游戏名称上时，下面会显示相应的图片。当然要得到这个特性，需要下载NeoRAGEx完整安装版(1.6MB，NeoRAGEx每次都会有一个简化版和一个完整安装版，前者只有300多KB，里面没有相应的游戏抓图，而且有时会报告说缺少需要的dll，所以不建议下载这个版本)。NeoRAGEx的控制菜单有3个按钮：[运行]、[引入](自动查找指定目录下已经存在哪些游戏ROM)和[退出]。最下面则是模拟器的输出窗口。





NeoRAGEx设定非常简单，对于大部分设置，以前玩过NeoRage或MAME的朋友应该知道如何去做，这里不重复了。但NeoRAGEx这次新增了一些非常人性化的功能，让我们一起来看看：

首先是热键(HotKey)。在原来的MAME32中，不管你的手柄有多少个按键，程序都只用前面4个，其余的



一概不管。而这次NeoRAGEx则最大限度允许用户利用手柄按键，这样就引入了热键的概念。NeoRAGEx的热键就是可以将两个以上按键的动作定义在一个按键之上。比如玩《真·侍魂》时，"轻斩"和"中斩"同时按下才是"重斩"，遇到这种情况完全可以定义一个"轻斩"加"中斩"的热键，这样玩起来的感觉会比原来好很多！不过非常遗憾，Monster在支持的"HotKey"中没有找到连发功能，想玩射击游戏？只好自己一下一下地按喽。

另外，当进入[Video/Audio]设置时，你会发现两个很有意思的选项：[Interpolation]和[Tripple Buffering]。常玩3D游戏的朋友一定知道它们的用处。如果你有一块不错的显卡，在打开这两个选项之后，通过插值运算和三线过滤，你会发现NeoGeo游戏的锯齿几乎都没了，画面一下平滑了许多，几乎没有必要再使用[Scanline]模式！而目前在Windows/DOS上实现这种技术的模拟器少得可怜，Rage小组的实力由此可见一斑！



NeoRAGEx支持两个ROM目录。明白什么意思了吧？这样就可以从光盘上执行一部分ROM(注意，不是NeoGeo的光盘游戏)，而硬盘上仅保存最新发布的ROM，这无疑给我们节省了相当的硬盘空间！

当上面所有设置全都OK之后，点一下[Import]引入两个ROM目录中的游戏，当前所有可用的游戏均会以高亮显示。和MAME不同，NeoRAGEx并不通过文件名来检测游戏，所以你可以将它们改成任何你容易记忆的文件名。当然，NeoRAGEx也能兼容MAME的绝大部分ROM，极个别ROM请参阅NeoRAGEx的说明文档修正。有时你会发现一部分游戏名后带"?"

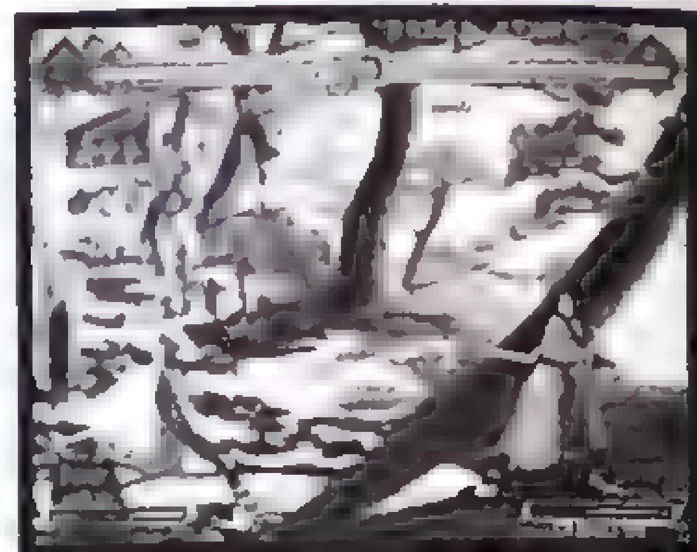


字样，这说明这个游戏与Rage小组所测试版本不同，但大多数情况下这些ROM都可以正常运行。接下来……好好享受吧！！

OK，NeoRAGEx就介绍到这里，下面是例行公事的新闻摘要：

1. UltraHLE有可能继续推出新版本。这是作者本人表示的，但没有提及推出的具体时间。

2. Bleem!的发售再次延期，已经付款的玩家将陆续收到作为启动光盘的CDKey，但现在这些正版用户仍没有拿到正式版软件，因为Bleem!总有这样或那样的原因做借口。Bleem!已经成为模拟器历史上最令人无奈的一



个了。

3. 如果你敢从网上下载33MB的文件，那么就能够玩到NeoGeo的《月华之剑士2》了。包含完整的声音。

4. 上面《月华之剑士2》是由老牌NeoGeo dump小组Neocharity推出的，但这个ROM推出前，有两个来自台湾的dumper声称已经成功地dump了这个ROM，所以很多人都认为Neocharity这样作完全是出于嫉妒。现在这两个dumper宣布，他们将很快发布NeoGeo MVS主机的两款最新射击游戏：《Shock Troopers 2》和《Metal Slug X》，不知会不会再次被Neocharity抢先？

编后：

在我收到Monster从网上发来的这篇稿件同时，我和此君通了电话。在我的严正追问下，Monster终于承认，在他倾醉心于模拟器的同时，他正在加紧研究对PS震动手柄的改造工作。5月10日，Monster告诉我，PS震动手柄改制为"PC用数字式震动手柄"的工作已初战告捷！！如无意外，Chance将在下期请Monster详细为您讲解如何用140元的PS原装震动手柄，配合几元钱的电气元件，改制出自带驱动程序，10键、4方向的PC用数字震动手柄。请广大希望体验震动感，又为现有震动游戏控制器近千元价格所苦恼的玩家多多留意！！另外可以告诉您，SS手柄的改制也即将完成！





一起成为D.J吧！
—BM98和DDR

■文/精网 Crump

本文要介绍一种非常另类、在国内几乎不为人知的游戏机"beat mania"模拟器—BM98和DDR。

beat mania简介

不知道大家是否在街机厅见过beat mania游戏机。相对于通常游戏类型来说，beat mania算一种非常另类的游戏。它是没有节奏的音乐曲调，需要你去完善。在日本，它极度流行，到香港后名字改为"Hiphopmania"，也吸引了一大群不同年龄的玩家成为"音乐人"。遗憾的是在大陆似乎没有看见这种机器。除了街机版，游戏商还将它移植到PlayStation上，令PS玩家在家中也能享受beat mania的快感！玩这种游戏不但需要有良好乐感，还要有一个反应快的大脑及一双快手，它的魅力就在这里—培养你的乐感和大脑反应能力。

BM98简介

这个由日本高手编写的beat mania模拟器，拟真度几乎和真正的beat mania相差无几，而且3.29g8版本允许自定义界面，有点象MP3播放软件Winamp。这点比街机和PS好多了。目前版本是BM98 kikuchan version 3.29g8和一个衍生的模拟PS机beat mania的专用版DDR(3.28)。经过几代升级，BM98更加完美了。早先使用3.18 beta发现了一个BUG：不能重新定义键位。而最新的3.29g8运行后不能按下开始键，必须用以前版本的键盘定义文件覆盖3.29g8自带的文件，不知道算不算一个BUG……

模拟"史记"

其实我不太适合写BM98的历史，因为小弟日文很差，而BM98又是日本人写的程序，所以……知道什么写什么啦！(又一个骗稿费的，扁！：-)



最早公布的版本是98年5月的3.18 beta，此版本发布后在日本引起强烈反响，一时作者的主页堵塞……紧接着又公布了BM98的ROM制作规格。结果又冒出了无数ROM站点，免费供应ROM。就在BM98作者春风得意时，日本业界对作者发出了警告。因为这个模拟器大大影响了将来它们可能在PC上推出此类游戏的机会。日本人的版权保护意识远比其他国家强！所以BM98作者表面上暂停了模拟器开发，在主页上也停止了模拟器下载，改为放在其他站点上。但是开发工作实际仍在进行，因为法律规定，使用软件方式模拟硬件不违法。99年2月公布的BM98 kikuchan v3.29g8版经历了一次脱胎换骨地改变。主程序界面改观了不少，控制游戏选项变得更容易和自由。游戏界面可以根据自己的喜好选择不同"皮肤"。

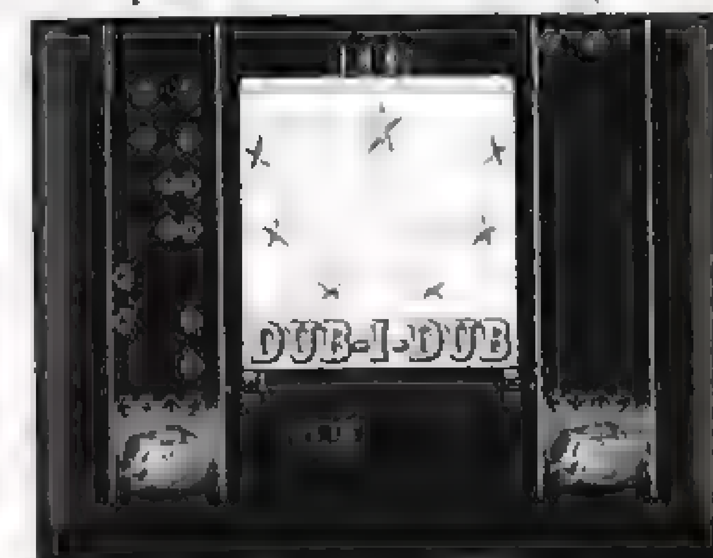
DDR全称为"Dance Dance Rvolution"。这是一个在BM98 v3.18基础上开发出来的衍生版。它的内部版本号为v3.28，所模拟的是PS专用软件。不过DDR单向兼容BM98系列。之所以会出现这个版本，是因为PS的Beat mania游戏在输入方式上和业务用街机板不同，因此在界面和操作方面DDR和BM98也有所不同。

—切还未结束，因为正式的BM98 3.30版本即将推出……

使用详解

BM98系列在Win95/98下运行。要玩必须有游戏ROM。基本系统配置要求：奔腾CPU/32MB内存/支持DirectX的声卡/Windows95/98+IE。

从网络上取得ROM后，用WinZip解开到BM98所在目录的



[BM98WAV]文件夹，程序默认这个文件夹用于存放ROM。其实只要ROM目录在BM98目录下就可以，因为开始游戏时它会自动检测ROM位置。

运行主程序进入游戏选单。光标移动到[Game Start]按[S]、[D]、[C]、[X]和[Z]任一键进入歌曲选单。如果你有一首以上的歌曲，可以按左右键选择歌曲。然后开始游戏

通常BM98的游戏ROM是单人玩，但有一部分可以双打。游戏开始时会播放一段音乐，但删除了各种拍子。玩者要跟随轨道上的节拍显示，按不同键来配合音乐成为一首完整的曲调。

游戏的控制键默认[1P]是[Z]、[X]、[C]、[S]、[D]以及空格键(或者左[Shift]。而[2P]则是[N]N、[M]、[,]、[.]、[J]、[K]和右[Shift]。[ESC]为退出游戏。

程序根据你对轨道节拍做出的反应给予4种评价：GREAT、GOOD、BAD、POOR。得到的GREAT越多，总分越高。而且你可以看见屏幕中间有一条类似于格斗游戏的"血槽"在不断增多。这是观众对你的支持度。不过……这时候你只要有一个"POOR"，槽就一下减为零了。等游戏完成时，程序会对你的表现给予欢呼或是一片嘘声。所以，想得到欢呼就必须在游戏中有良好的表现—得到尽量多的GREAT。

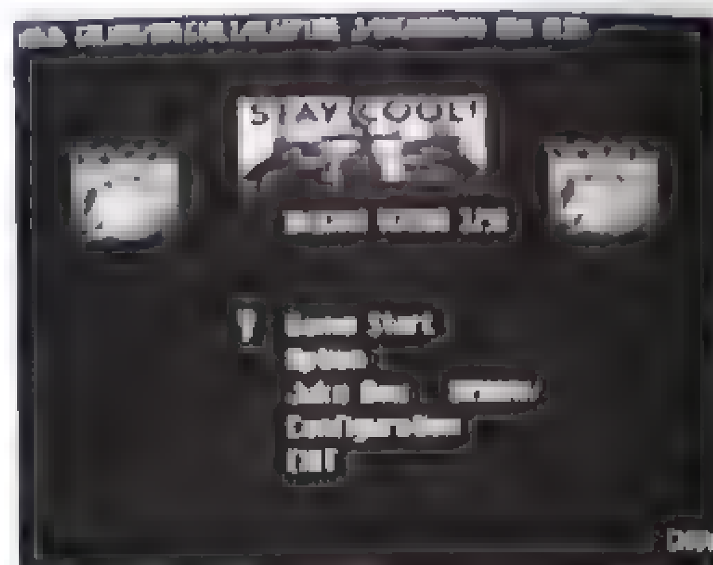


DDR操作方式基本上和BM98一样，不过游戏的[1P]控制舍弃了[S]和[D]这两个键，使用方向键控制游戏。2P则是[N]、[M]、[,]和右边的[Shift]。此外DDR的一些专用ROM格式和BM98也有很大不同：BM98播放乐曲时删除了所有节拍，在轨道上提示；但DDR的乐曲不删除节拍，播放音乐是完整的。用BM98玩DDR的ROM虽然可以，但感觉总怪怪的。

游戏的系统配置方面，包括键位定义、游戏速度和显示颜色等。BM98和DDR的程序核心是一样的，所以以下说明同时对应BM98和DDR

游戏选项：[GAME START]开始游戏，[OPTION]游戏选项，[JUKE BOX]指定ROM所在目录，[CONFIGURATION]程序运行环境设定，[EXIT]退出程序。

OPTION子项目：[GAME RANK]游戏难度；[AUTO PLAY]游戏开始后自动配音，播放完整音乐(让你记住乐曲的旋律和节奏，非常有用的功能)；[AUTO SCRATCH]自动擦除；[HIDDEN PLAY]隐藏轨道上的提示(如果你对哪首乐曲非常有信心，可以试试)；[MIRRO REPLAY]镜像回放(轨道提示左右反转)；[RANDOM PLAY]随机播放(把默认轨道提示完全打乱，使平常熟悉的按键完全不起作用，真正锻炼大脑！)；[RANDOM PLAY2]和上面功能一样，不过更"严重"一点。真是挑战啊^_^；[IGNORE POOR]忽略最差的分数；[GREAT COMBO]为[ON]时，游戏中对你的"GREAT"评价有连续记录功能；[GAME SPEED]游戏速度，如果某首歌你觉得太快或太慢，可以调节选项改变速度，[SCORE RECORD]录音(好象未完成的功能)，[EXIT]退出游戏设定



CONFIGURATION子项目：[DRAWING]控制图形功能，视CPU档次决定；[MOUSE SCRATCH]鼠标灵敏度(不太实用的功能)；[MIDI DEVICE]，少数歌曲使用MIDI格式，这个选项控制MIDI输入输出功能；[BG ANIMATION]控制游戏中是否支持背景图象(建议打开)；[SCREEN COLOR]可选256色或64K色显示背景图象；[DRAWING METHOD]绘图方式；[SLEEP TIME]休眠时间，1－15可选；[BMP SKIN]定义界面，可以更换界面皮肤。不过还不太完善，因为界面文件没有统一目录，所以较容易与其他图形文件混淆；[SCORE FILE]设置记录文件所在目录；[KEY CONFIGURATION]设置个人习惯的键位；[KEY TESTING MODE]键盘测试，寻找你比较习惯的键位；[EXIT]退出系统设定。

补充说明

大家可能注意到，系统基本配置要求IE?这是因为BM98的歌曲信息，包括歌名、作者和演唱者大都是日文的，所以只有安装了IE日文字库后才能看到。小弟日文不好，所以难免会有一些错误或纰漏，欢迎大家来信指正和下载BM98资料、ROM。

电子邮箱：crump@163.net
"精网"地址：http://bestnet.sq.sh.cn

酷酷软件店

——国产软件专辑

■文/黄磊

Foxmail 3.0 beta1 PICK!

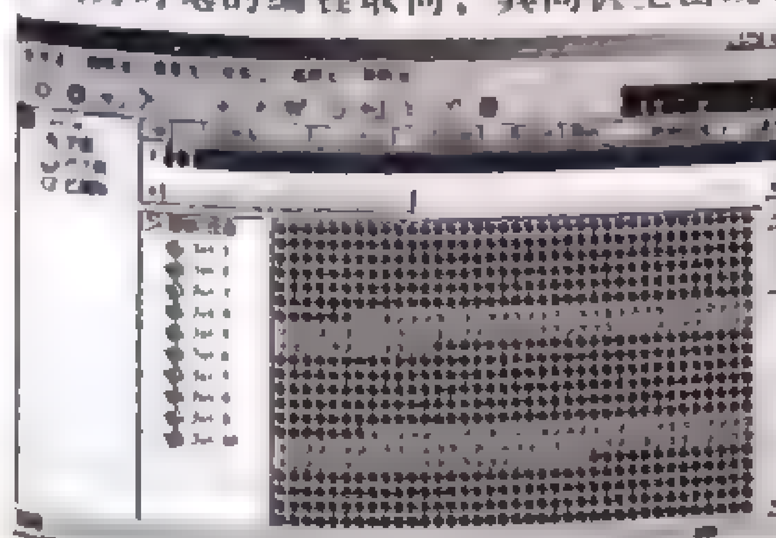
类型：免费软件
大小：1.33MB
出品：张小龙
下载：http://www.aerofox.com/

Foxmail 3.0的推出无疑是最近国产共享软件界最重要的消息。这意味着中国邮件客户端软件与国外同类产品又一次站在了同一起跑线上。虽然只是beta1，但Foxmail 3.0的基本风貌已经定型—支持无限多用户和帐户、全中文界面、全新编写的邮件撰写模块(支持信件模板和自定义签名)、GB与BIG5自由转换、极快的接收速度和极佳的稳定性。与老牌的Becky!以及极为流行的The Bats相比，它是免费的；与同样免费的Outlook Express相比，它是一款绿色软件，无需安装、无需卸载，解压后直接运行即可。但由于几乎是一个全新的软件，它与2.0的兼容性不是很好，在一些细节上亦有可商榷之处。不过，鉴于Foxmail的一贯表现，我们绝对有足够的理由期待一款完美的正式版推出。

JetCar 0.59 NEW!

类型：免费软件
大小：309KB
出品：JetCar Software Studio
下载：http://jetcar.soim.net/

大约只有在带宽极为紧张的中国，下载才会成为大家普遍关心的问题。自从网络蚂蚁出现以来，多线程下载便成为时髦的编程取向，其间甚至出现了DLExpert这种线程几乎可设至无限的软件。笔者认为，多线程下载的确可以有效提高下载速率，但多线程下载技术的普遍应用又将增加网络负载，从整体上降低网速，这中间有个度的问题。作为个人的看法，我觉得线程在5～10之间是比较合适的。如果说蚂蚁的5线程能提高下载速度2～3倍，DLExpert的30线程充其量也不过提高4～5倍，而连接数却是前者的6倍，在某些只允许200～300用户登录的FTP站上，一个DLExpert便占了1/7或1/10，结果是该网站只能同时有不到10人登录—大家都"自私"的结果是大家都受损。还好，除了蚂蚁之外，我们现在又有了一个适度的软件—JetCar，它允许自定义的线程数是1～10，连接成功率非常高，而且不象蚂蚁那样容易断线，稳定性和界面美观度也比DLExpert好得多。占用资源只有2%左右，比吸血鬼的10%少5倍。而且它还有与吸血鬼一样的下载管理功能：支持不同类文件的不同文件存放。总之这是个很有希望的软件。如果它的图标和拖放篮不那么粗糙，我想它会很快取代升级缓慢的网络蚂蚁。



SafeClean Utilities 2.0

类型：共享软件
大小：1.98MB
出品：赵羽珩
下载：www.ministars.com

最近一段时期，国内外媒体均给予SafeClean Utilites很高的评价，ZDNet甚至将它评为"五星级软件"。就硬盘清理而言，SafeClean Utilites的确出类拔萃，除常规的临时文件和Internet Cache清理外，它还可以清除反安装遗留信息、丢失的簇文件、无效的快捷指向、Win9x登录信息以及BAK文件等其它同类软件没有考虑到的垃圾文档。对于那些十分注重隐私的人，清理痕迹模块可以帮您除去在某台电脑上的所有"痕迹"(例如文档菜单、访问网址和回收站等等)。尤值一提的是，SafeClean Utilites的速度奇快，用它清理我6.4GB硬盘只需30秒左右。另外，向导式操作方式非常适合于初学者。按理说这样一款软件理应列入我们的推荐名单，但是作为一款共享工具，它提供的功能还是略显少了一点，而且必须指出，它的痕迹清理功能还是不如MagicSet来得全面。

更名王 *beta2.0.0*

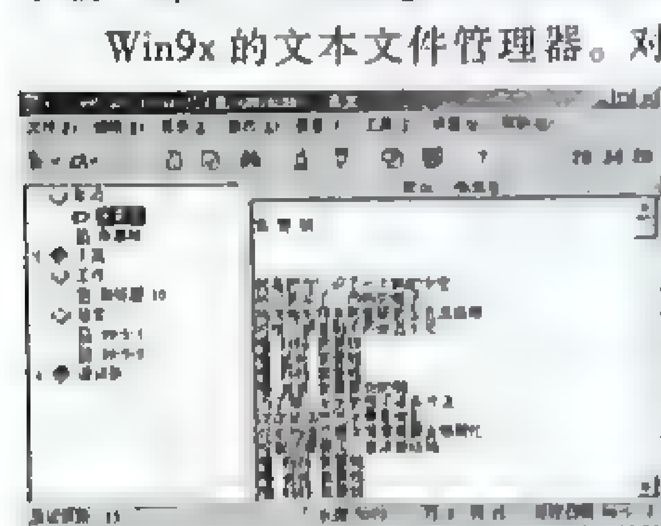
类型:免费软件
大小:522KB
出品:黑玫瑰工作室
版本:beta 2.0.0
下载:http://dzz.126.com

在今年第2期杂志上，曾向朋友们介绍过一款名叫RenameWiz的改名工具。不出几天，咱们国人便做了个"更名王"来与之叫阵，可惜当时的1.0版实在很"弱"。现在好啦！2.0版迎头赶上，在界面和易用性上都超过了RenameWiz，功能也有自己独到之处。更名王在缺省状态下可对目录中指定的同类文件编号，同时您也可为其加上固定的前缀。当然，它也支持后缀名批量更改。前面所说的独特功能是：强制文件名为大写或小写。对于拥有自己站点的站长们，这可是个大快人心的功能。

良友 *Reminder 3.1*

类型:免费软件
大小:525KB
出品:WinKing 工作室
下载:http://winking.126.com/

Win9x的文本文件管理器。对于那些从网上疯狂下载

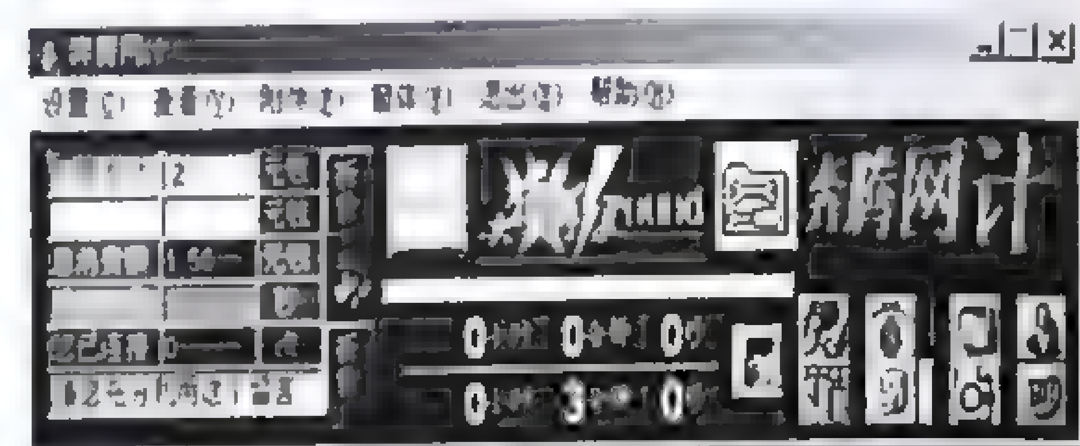


大量文本的人将非常有用。良友建议您分门别类地管理这些资料并提供相应的手段。它采用与DBF格式兼容的数据库格式来压缩并管理所有内容。强大的导出功能可以将所有资料转为HTML文件和电子书库专用的Srm格式。导入功能则可从文件夹、电子书库2.0或3.0版本导入。另外它还是为数不多的几个提供从HZ到GB转换功能的软件。缺点方面，最要命的是不能一次选多个项目，当有大量资料需要删除时，操作变得十分繁琐，令人狼狈。最后还有一个不能算缺点的缺点—阅读界面最多也就只到"记事本"的水准，所以我也就有了个不能算奢望的奢望—希望它能和Readbook集成到一起，以使文本管理和阅读相得益彰。

奔腾网计 *99.4.29*

类型:免费软件
大小:2.71MB
出品:戴常志
下载:http://dczsoftware.yeah.net

鉴于我国的特殊国情，大部份自费上网族都是咬着牙冲浪，一不留神网费就超支。即使是月收入1000～2000元的中高收入网民，也需要一个计费器时刻提醒自己。继E-Port小组的EnCounter之后，这款由高中生编写的奔腾网计又流行起来。所谓"自古英雄出少年"，该款软件表现出与其作者不相称的成熟：轻松的安装过程，体贴完善的

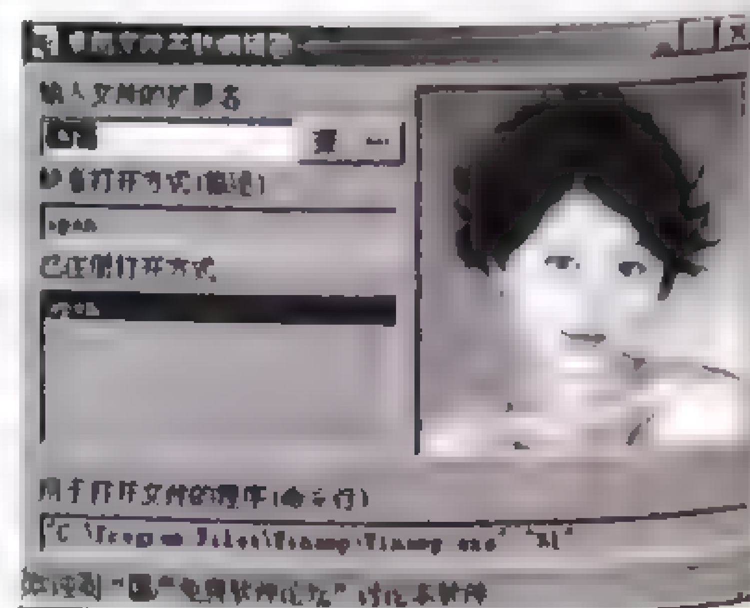


设置向导，全程语音提示以及完备的功能让人很难相信这是个十几岁孩子的作品。但是缺乏节假日费用设定有些美中不足。另外它的稳定性比EnCounter差，在我用局域网连接Internet时竟屡屡非正常退出。

大唐卓越文件关联器 PICK!

类型:免费软件
大小:497KB
出品:Water Tang
下载:http://water_tang.163.net/

自从大家的操作系统从Win32进化到Win9x后，很久很久以来我们搞不清"关联"究竟是怎么一回事。例如，同样是bmp文件，安装Win9x后双击它，进入的是画图程序，安装完ACDSee，双击便是直接浏览图片，接下来再安装Photoshop，然后再双击，这一次……，当实在忍受不了这些乱改关联的软件时，建议你装上大唐卓越文件关联器试试，它可以修改任意扩展名的关联信息、增加关联项以及删除那些你每次看见就烦的多余关联程序。当然，这个关联器是个小软件，而且这些工作也可用Win9x随处可见的[查找]菜单中的[文件夹选项]/[文件类型]来完成，但一旦用上这个关联器，我敢打赌你再也离不开它，因为这个很小很小的工具实在是非常非常非常的……方便！

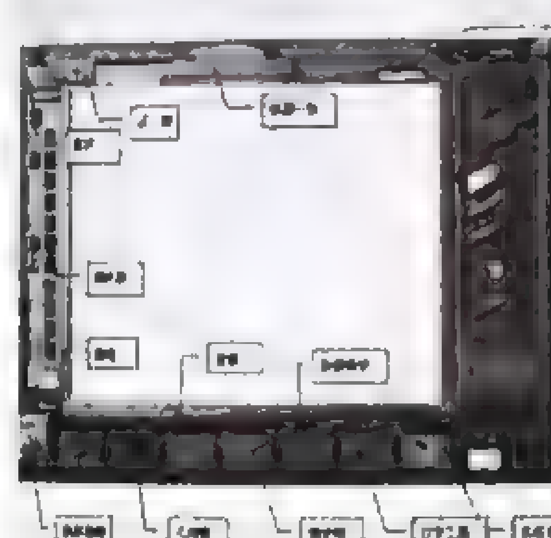


金山画王

——请您随便过把瘾

■文/Chance

早年在8位红白机上，曾发布过一款配合特制鼠标使用的游戏软件《马利奥画板》，其实说它是游戏软件并不十分确切，我更愿意称之为"可爱的小玩意"。最近金山



公司推出的《金山画王》就很有些这种意味。其实《金山画王》是"献给中国少年儿童的一份厚礼"(《金山画王》使用手册"序"，作者吴文虎教授)，但实际使用后我才发现，只要您在忙碌的工作、学习之外，尚保有一片童心，那么《金山画王》一定可以在轻松的气氛里，让您过一把做艺术家的瘾（这也就是为何能有吴老这样的名家为之作序的原因）！来看看《金山画王》到底有什么优点。

种类齐全的工具箱

这里分别装着画笔、几何板、套索、魔术水管、影象特效、系统设定和打字工具等。通过切换，屏幕右边会弹出各种工具。如果用惯了PhotoShop等大型专业软件，在《金山画王》中，您会发现，它的画笔种类可也不少：铅笔、水彩笔、油画刷、水滴、喷枪、牙膏笔、标花笔、麦克笔一大堆；外加更换笔头形状：圆、扁和斜椭圆等；再罗嗦些，笔尖粗细也有不同，可以画出类似油画、水彩、素描、水墨、水粉等效果，变化着实不少。这只是"画笔"的种类，其他像几何板和魔术棒也是很好玩的东西。

我的画册

您可以从画册中浏览以前的作品，选择任意画稿，鼠标双击或将画拖到画板上即可，如果不想要了，只要点一下右下角的垃圾桶，图案便就此消失，保证"Clean and Clear"。画册里的画稿分门别类放在不同分页夹里，诸位在办公桌和写字台上喜欢乱放东西的"小朋友"在这里就要变得有条理些了。

卡通画库



绝对的"小儿科"天地。色彩鲜艳，明快有趣的画库。准备了大量创作素材，动物、人物、水果和玩具。朋友过生日，用这里的素材自己做张贺卡，一定会令人心情愉快。周围一圈小按钮可以实现图片的放大/缩小、旋转和翻转。

垃圾桶

唔，不说了，不说了，谁也不能保证自己出手就是精品吧！重新给你一张白纸再来过。

调色盘



可以让你自由选择各种颜色，而不是只固定选择常用的24种；前景色是画笔的颜色，背景是画纸的颜色。

哎！差不多了，其他像存档这些功能，我就不用"介绍"了，您不可能不会呀。《金山画王》配置要求是：Windows95/16MB内存/12MB硬盘空间/声卡可选。

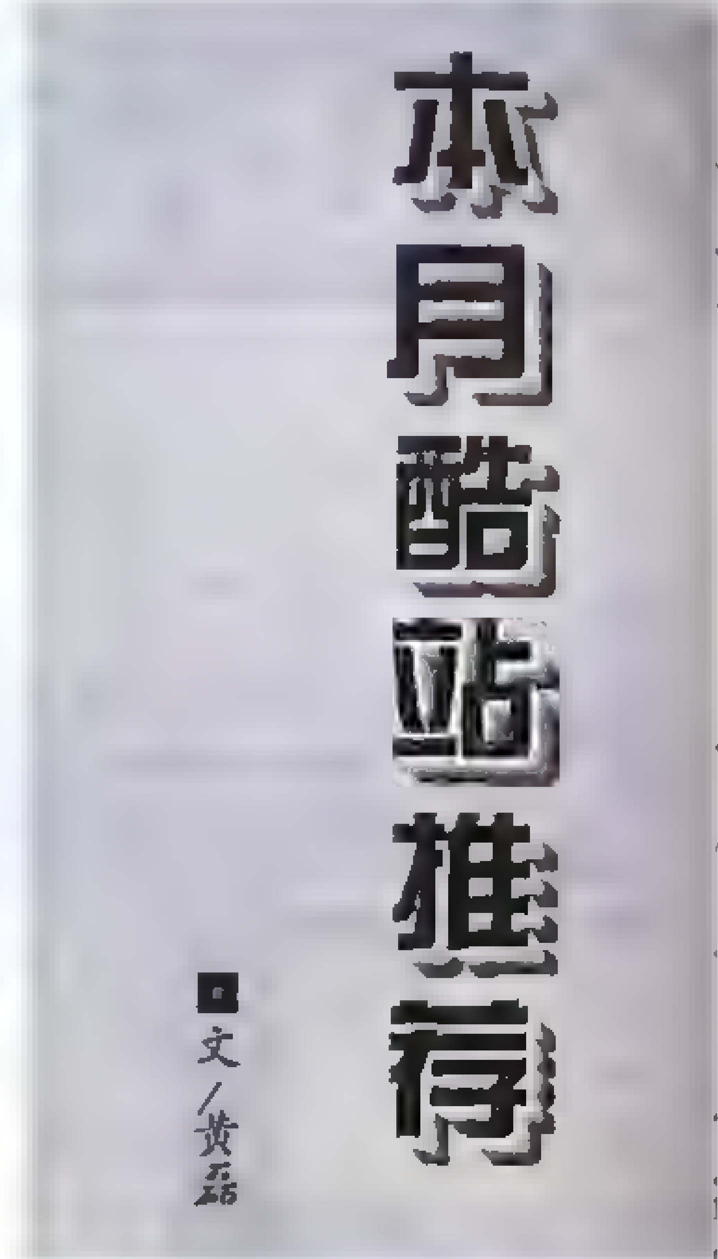
现代社会忙碌的工作、学习之余，留一点纯真，存一分童心，用《金山画王》去实现你尚未泯灭的绘画天分吧！

Windows95/16MB内存/12MB硬盘空间/声卡可选。

现代社会忙碌的工作、学习之余，留一点纯真，存一分童心，用《金山画王》去实现你尚未泯灭的绘画天分吧！



本栏编辑/Chance



■ 矿石收音机

http://kaika.126.com/

设计:★★★

速度:★★★★

在日益浮躁和商业化的网络中，我很高兴地看到还有一群更加专注于心灵的人苦心经营着他们的一方净土。曾经介绍过的“Sickbaby 病孩子”展露边缘青年的原生状态，而“矿石收音机”则可以让我们管窥先锋艺术的产生和实践。网站只有 3 个栏目：原创文学、串口美术和箱琴音乐。简单的 3 个栏目涵盖了文学、美术和音乐三大艺术领域。每个栏目的内容都很少，不过考虑到主人是创作而非收集，内容少并不能抹杀其价值，而且其间对于计算机文化的思考和艺术实践颇能给世人以启迪和警醒。但是当这些内容通过其糟糕且毫无艺术感的页面设计呈现出来时，我对这个网站的好感还是打了几分折扣。

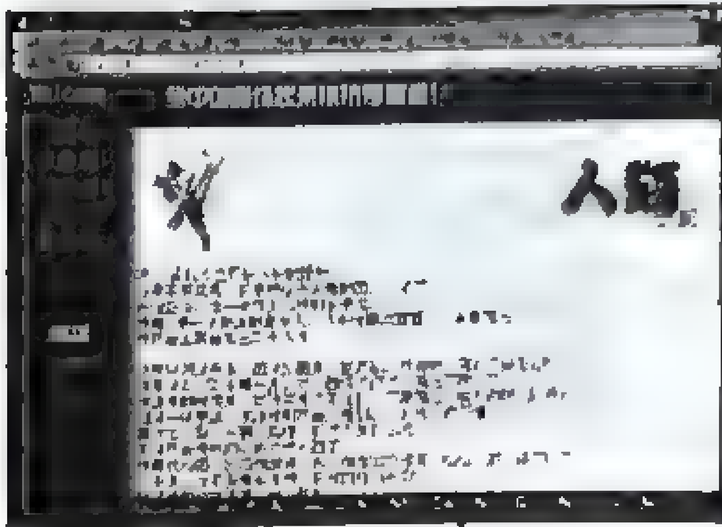
■ %人类%

http://zb007.yeah.net/

设计:★★★★★

速度:★★★★

面对“%人类%”的标题，我以为这是个以人与自然为主题的网站。然而进去之后，才发现它原来以动/漫画和 3D 制作为主。站长的工作是“制作 3D 小人儿”，又是动/漫画和游戏爱好者。故此这里搜集了不少好东西，例如《EVA》中凌波丽的 3D 造型设定稿就是别的网站难得一见的。如果你喜欢 3D 制作，这儿有一



个不错的讨论区。整个站点设计很花了一番心思，连栏目命名都别出心裁：新东西、我是谁、极酷画、我的画、你的话……，读起来真是别有风味 即使对其中的内容不感兴趣，感受一下强烈的个人风格亦是不可多得的享受

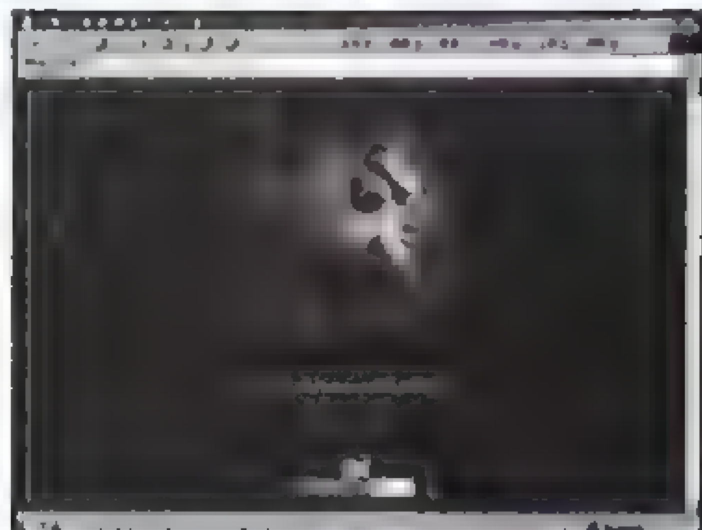
■ 中国智慧摄影艺术之窗

http://my.szplt.net.cn/wisdoms/

设计:★★★★★

速度:★★★★

摄影站点大多都是图片密集型，往往提供大量精彩的摄影实例，



但却牺牲了速度。“中国智慧摄影艺术之窗”以精心设计很好地平衡图像与速度的关系。所有摄影欣赏栏目均采用多页分割以减少单页图像密度。配色上，整个站点以黑色为主色调，同时搭配其它如红、黄、青、白等色系，用色丰富但很有节制、毫不夸张。内容上除提供风光、人物、人体、商业和婚纱等摄影欣赏外，也提供大量摄影理论、器材品评文章，摄影器材专栏更是提供了极全的器材资料。

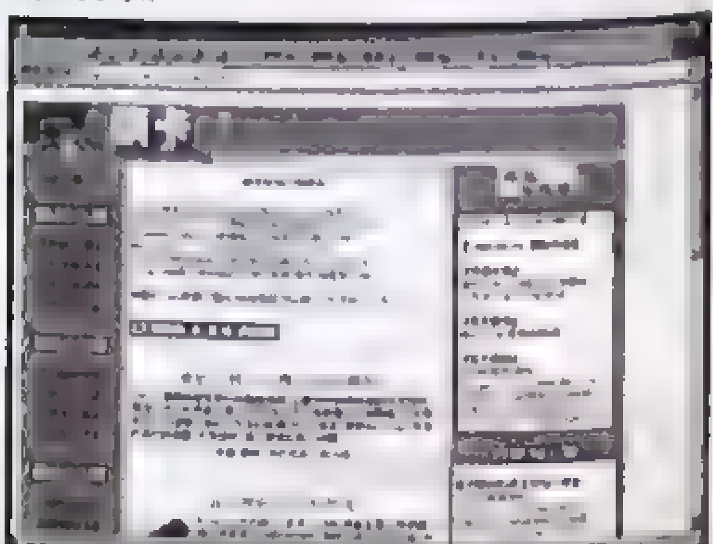
■ 显卡之家

http://www.home3d.com/

设计:★★★★

速度:★★★★

自 1996 年底 3D 显卡渐成潮流以来，显卡市场正式进入战国时代：3dfx、nVIDIA、MGA、ATi 和 S3 等各类品牌各类技术你追我赶，战成一团。不到 3 年的时间内，家用级 3D 显卡已发展第 4 代。事实上，挑选显卡已成为购机环节中最令人头疼的环节。另一方面，显卡发烧友也逐渐成为硬件发烧友中的强势群落。“显卡之家”的出现可谓适逢其时，该网站以超级发烧友的姿态出现，在指导普通消费者购买和使用 3D 显卡的同时也为广大显卡发烧友提供讨论和交流心得的场所。当然，追踪显卡发展、提供显卡驱动下载等亦是该网站义不容辞的责任和亮点。从中文互联网发展的角度来看，该网站与飞翔鸟硬件资讯站一起，成为有别于以简单商情和报价为主的硬件主流站点的另一范例和代表。绝对值得访问。



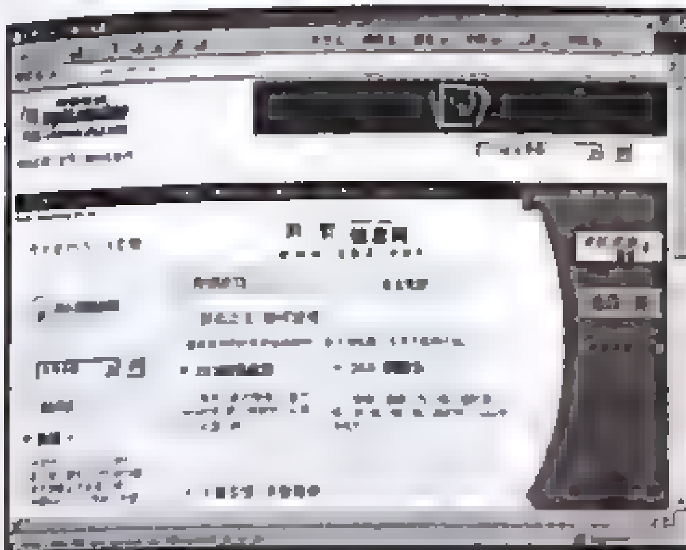
■ 263 游戏信息网

http://games.263.net/

设计:★★★★

速度:★★★★★

随着“263 首都在线”确立“先进



中国人的网上家园”市场定位后，原先仅以游戏资讯站面目出现的“263 游戏信息网”近期进行了幅度极大的改版。改版后的游戏信息网变成以提供网络游戏服务为主、资讯为辅的服务类游戏网站。最令游戏迷们感到兴奋的是，它提供了国内第一个基于 Kali 的游戏对战网服务，目前已开通了如《博德之门》和《Delta Force》等新近最热门的游戏对战。除此之外，该网站还试图囊括 PC Game、TV Game、模拟器和游戏文化等方方面面。玩家交流上，除原来人气甚旺的“发烧友聊天室”之外，又新添了“玩友沙龙”。

■ 游戏司令部

http://gamehq.yeah.net/

设计:★★★★★

速度:★★★★

如果说前面的“263 游戏信息网”以服务见长，而其它热门游戏站点以新闻、资讯见长的话，“游戏司令部”则是与它们都不一样的资料性站点。首页，站长便开宗名义地表明：要做 DataBase Website。什么叫 DataBase Website？搜集所有有关游戏的新闻与旧闻、老攻略与新攻略、老秘技与新秘技，以数据库技术为基础，内建搜索引擎，最终目标是用户能在这里找到他所关心的任何游戏信息。为此该站颇下了一番苦功，迄今已收集了上千个游戏条目。奈何虽其志可嘉，但作为个人站点终究精力有限，内容仍有待充实完善。搜索引擎虽能正常工作，但缺乏 FAQ，检索不算方便。一个好的创意需要强劲的实力支撑方能成功。“游戏司令部”如能成为商业网站，必有不小的前途。

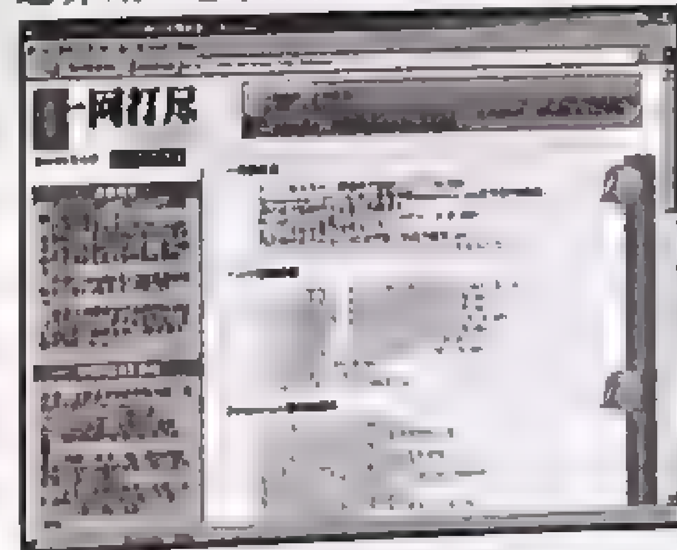
■ 一网打尽

http://www.netease.com/~ksbank/

设计:★★★★★

速度:★★★★★

由网页制作高手阿捷推出网页制作教学站点。正如其站名所表明，如今流行的 DreamWave、Flash、FireWorks、CGI、JAVA 和 DHTML 等网页制作技术和工具大都能在这儿找到详尽的教程和工具下载。并且随时还介绍一些实用小技巧。与大多数



此类网站往往带有炫技性表演不同，站长阿捷表现了相当的内涵：坚持以文本为主，以配色和小幅图像表现站点个性，页面下载速度极快而又不失优雅的个人风格。虽然不是什么热门站点（一年访问量只有不到 8 万人），但与“回声资讯”一样，这类站点的存在自有典范意义。

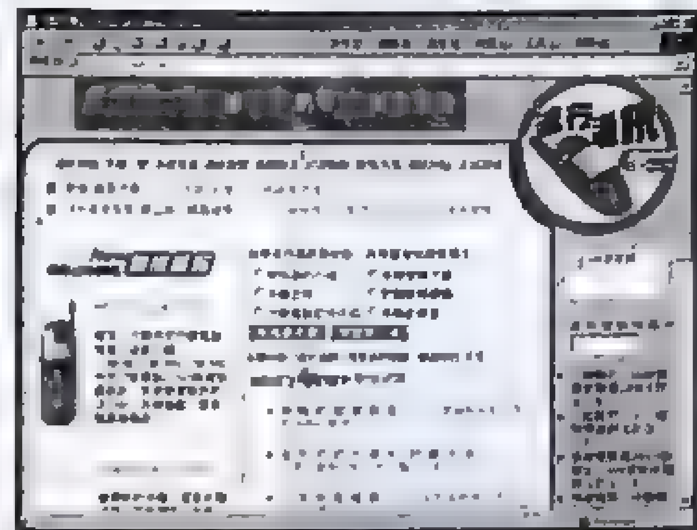
■ 流行通讯

http://mobil.com.tw/

设计:★★★★

速度:★★★★

这几年随着竞争的加剧，电信资费的降低，手机很快从贵族用品成为流行时尚。但是很奇怪，国内至今



尚未出现一个象样的手机网站。不过很快我便从台湾发现了这个“流行通讯”。作为商业网站，着重于新机型的宣传和资费信息。资费方面当然和大陆是两个世界，而机型也和大陆有所不同。尽管如此，“流行通讯”依然拥有大量我们所需要的手机使用和各品牌比较方面的信息。总之，在大陆这方面的媒体（无论是传统媒体还是网上媒体）还不够成熟前，手机一族大可多关照关照这个“流行通讯”。

■ 电影城市

http://movie.cityedge.com.cn/

设计:★★★★★

速度:★★★★

每日更新，制作极为用心的电影站点。叫“电影城市”的缘由，大概是因为其主要只反映北京一地的电影动态。例如《黑马王子》、《网络时代的爱情》、《一个都不能少》以及《红娘》4 部正流行于京城的影片，网站便在首页显要位置列出剧照、链接，设专页详尽介绍。另一个地域表现，是设有北京一座电影酒吧“雕刻时光”的影片上映表。好莱坞新闻和新片是电影城市的另一组成部份。对于香港影片，该网站基本上没有涉及。如果您身在北京又是个影迷的话，此处可以常来逛逛。

网络加速完全攻略(下)

□文/飞翔鸟·谢立鹏

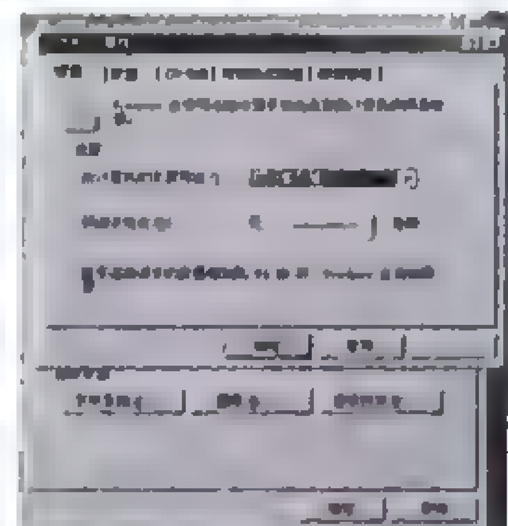
三、调整篇

1、微调操作系统会使上网速度大幅提高

目前最方便可行的网络加速方法就是对注册表某些参数进行修改。不过虽然这方面文章较多，但在细节上却存在一些差异，而且有的朋友照着修改后，Modem的速度不升反降，所以笔者实地按各种版本方法进行了数十次实验并再次整理公布给您：

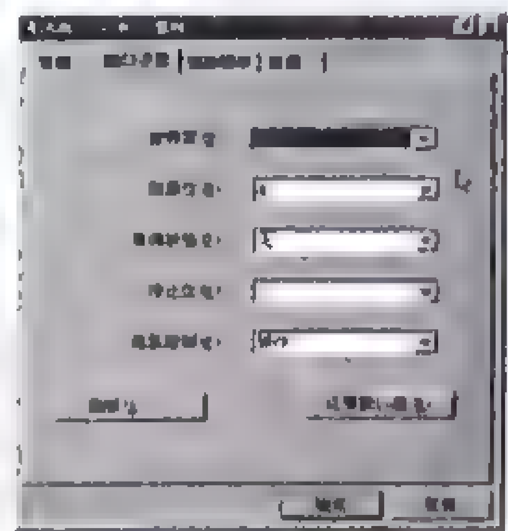
（1）首先备份regedit.dat、user.dat、system.dat和system.ini文件；

（2）打开控制面板，选择［系统］/［性能］，进入［高级设置］/［文件系统］，将电脑设置成［网络服务器］(图－1)；

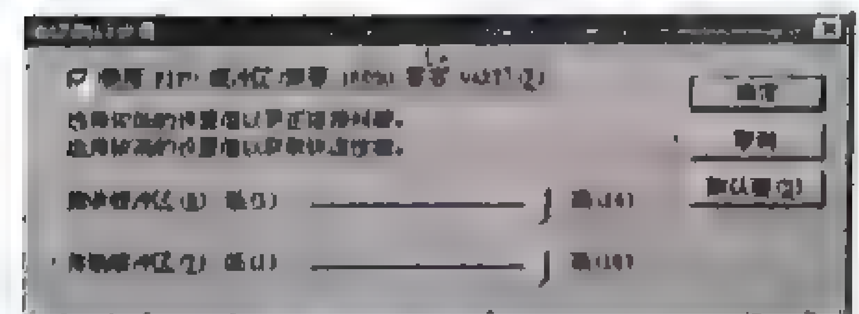


(图－1)

（3）打开［控制面板］，进入［系统］/［设备管理］，选择［通讯端口COM2］的属性，进入端口设置对话框，将［波特率B］调到最高，即921600，将［流控制］设置为硬件（图－2），随后选择［高级］，将［接收缓冲区］改为最大(图－3)；



(图－2)

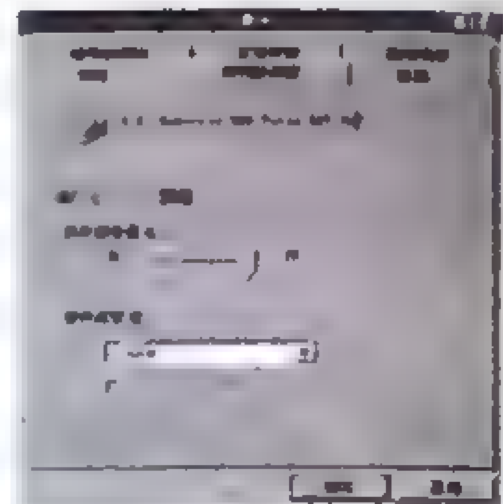


(图－3)

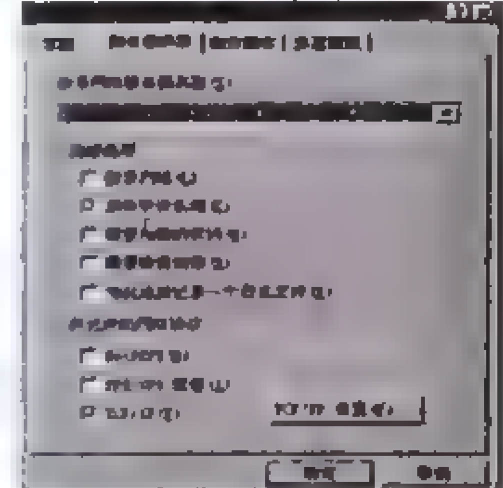
（4）打开［控制面板］，选择［调制解调器］中的属性，将［最大连接速度］设成最大，即115200(图－4)；

（5）进入［拨号网络］，单击鼠标右键选择一个已经建立的连接进入［属性］，选择［服务器类型］，在页面中只保留［启用软件压缩］和［TCP/IP］两个选项(图－5)；

（6）查找Windows目录下system.ini文件，用记事本打开，在［386Enh］段下加入“Com?Buffer＝1024”，存盘退出（其中的？是你Modem所安装的端口，比如装在COM1上，那么这句就应该为Com1Buffer＝1024）；



(图－4)



(图－5)

（7）运行Windows目录中的regedit.exe对注册表中的项进行修改。

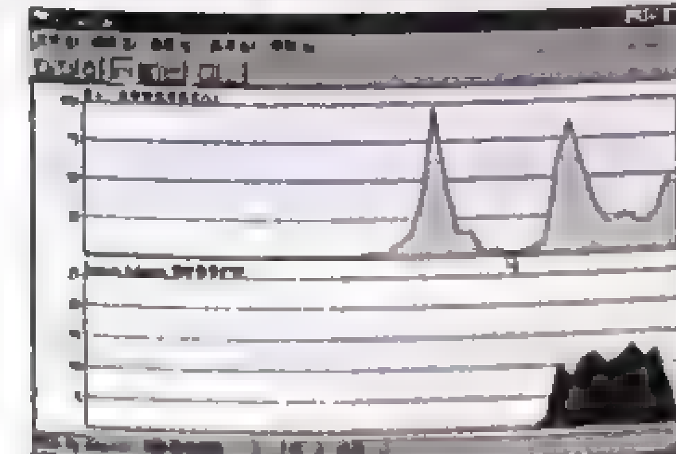
①在［HKEY_LOCAL_MACHINE/Enum/Root/Net/000?］中，找到包含［DeviceDesc］字串，其值为［拨号网络适配器］的键，进入其子键［bindings］，记下其中的［MSTCP\000?］

②在［HKEY_LOCAL_MACHINE/Enum/Network/MSTCP/000?］中(“?”为上面找到的［MSTCP\000?］中的最后一个数字）找到［Driver］字串，记下其值［NetTrans\000?］

③［HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\NetTran\000?］(“?”为上面找到的［MetTrans\000?］中的最后一个数字），在右边窗口单击鼠标右键新增两个字串值，分别取名为［MaxMTU］和［MaxMSS］，将前者设置为576，后者设置为536；//解释：MaxMTU即最大TCP/IP传输单元。TCP/IP协议是Internet使用的协议，把应用程序要传输的数据分割为较小的分组进行传输，标准的分组大小应为576字节，如果MaxMTU大于576，传输时则需要重组分组，降低了传输效率。Windows95/98的缺省值为1500，这是以太网的标准分组大小，如果不是通过以太网接入Internet，则应为576。

④［HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\NetTrans\nnnn\Ndi］中新增［MaxInstance］，然后设定数值资料内容为［8］；

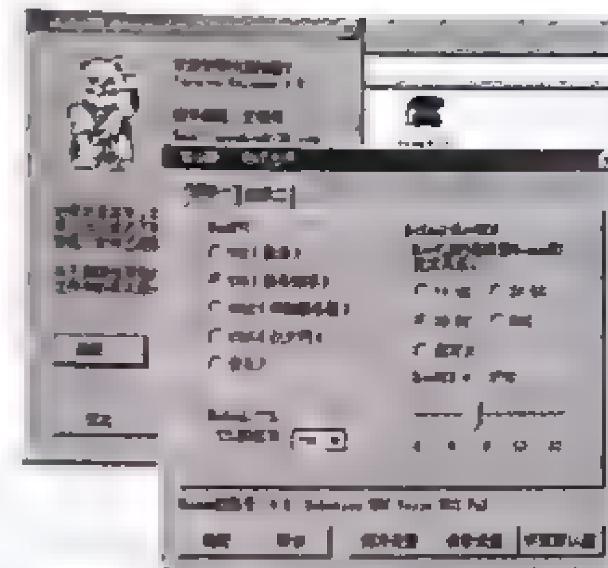
⑤进入［\HKEY_LOCALMACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP\］，新增以下串值：［DefaultRcvWindow＝XXXXX］(XXXXX大小需按不同速率Modem进行设置，可按解释中提供的计算方法进行测试与修改)、［DefaultTTL＝255］和［NameSrvQueryTimeout＝3000］。//解释：★DefaultRcvWindow是缺省的传输单元接收缓冲区大小，标准TCP/IP分组是576字节，减去分组中固定为40字节大小的地址及其他信息，最多还包含512字节的数据。DefaultRcvWindow就是接收这些数据的缓冲区，它的值一般为512字节的整数倍，如果设得太大，一个分组出错将导致整个缓冲区分组被丢失并重发，增加了不必要的损失。而值太小，缓冲区大小低于到达的分组数据，将导致分组阻塞，降低了速度，所以此数值最好是512字节的4～12倍，并视Modem最大速度而定。Modem的最大速度＝Modem标称数值/9，例如：56K的Modem最大速度＝56000/9＝6222。可以参照这个值求出DefaultRcvWindow＝(512×12)＝6144。不过这可能并不是你所用的Modem最理想数据，由于网络条件不同，这个值完全可以设得更高一些，方法是：上网连到一个最快的站点，再打开Windows系统监视器，记下Dial－up Adapter每秒接收帧的峰值(图－6)，然后再用它与512字节相乘，得出的数据将是你最佳DefaultRcvWindow值（所以许多文章所标数值并不适合所有Modem，这就是导致许多朋友按文章优化系统，但却得步到最佳效果的原因）。★DefaultTTL是TCP/IP分组寿命，如果分组在Internet中传输的时间超过了分组寿命，则该分组将被丢弃。将DefaultTTL改得更大，有利于信息在Internet中传得更远。★NameSrvQueryTimeout是域名服务器超时计数。如果在计数值的时间内没有收到域名服务器响应，则视为域名服务器没有收到本机请求，请求将会重发或做超时错误处理。改大此值可以增加连接成功率。



(图－6)

⑥［HKEY_LOCALMACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\NWLink\Ndi\params\maxsockets\max］将原来的［255］改为［1020］；

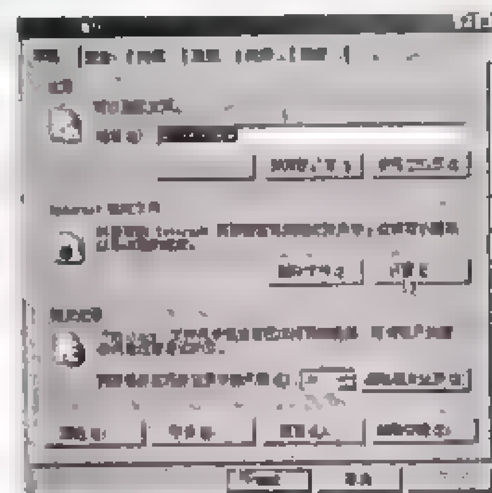
⑦［HKEY_LOCALMACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\NWLink\Ndi\params\cachesize\Default］改为［64］；



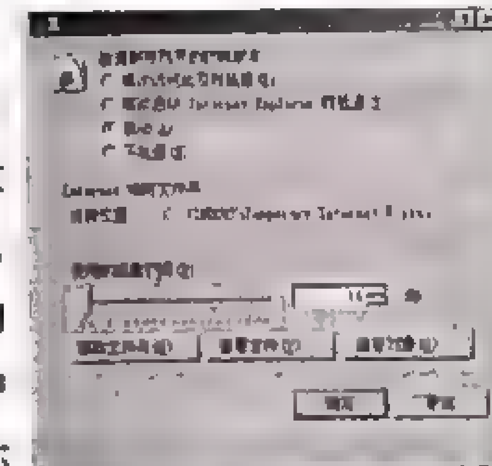
(图－7)

重新启动电脑后使所有新设置生效。使用Win98的朋友在设置NDI Cache Size和maxsockets\max时会遇到找不到相应键值的问题，这其中的原因是由于当初在安装网络协议时没有安装IPX/SPX兼容协定和NetBEUI。以前许多文章提到这两个协议最好不要安装，因为它们会影响上网速度，但笔者经过试验发现，其实这两个协议不仅不会影响，反而会大幅度提高上网速度，所以还没有安装它们的朋友请到［控制面板］/［网络］/［添加］/［协议］中将其加上。

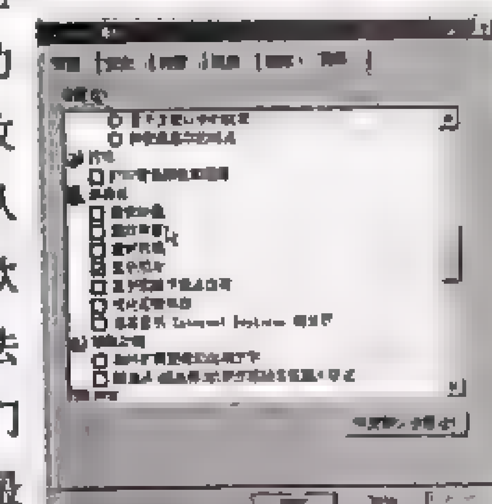
说到这里，许多电脑新手可能会摇头说，修改注册表太过复杂。不过别着急，因为还有许多网络优化软件可以使你通过简单设置就能达到修改注册表加快网络速度的目的，其中笔者比较欣赏的是国内“左轻侯”朋友编写的SpeedCat(快猫加鞭)(图－7)。相对于其他软件而言，“快猫加鞭”更胜一筹之处在于全中文界面，操作简单之至，点击一下全部搞定；优化项目全面，不仅可以优化MaxMTU、TTL和DefaultRcvWIN，该软件还增加了优化QueryTimeOut、MaxSockets、FileCache、PathCache和设置Modem初始化字符串功能，甚至还会自动寻找Modem的COM端口，并在system.ini中加上“comXbuffer＝1024”，可称名副其实的终级优化！而且它还具有保存多种用户设置功能，可以使用不同的设置修改注册表，然后比较上网速度，从而得出最佳设置。不过这个软件的DefaultRcvWindow值无法自己定义，所以还需要朋友们根据笔者提供的方法计算出最佳数据后自行修改。



(图－8)



(图－9)



(图－10)

2、设置浏览器选项让它工作得更好

IE 浏览器的设置方法：打开浏览器工具菜单中的[Internet 选项]，在[常规]选项(图－8)点击[Internet 临时文件]的设置按钮，在(图－9)的界面中将[检查所存网页的较新版本]设为[自动]，然后根据硬盘空余空间设置合适的[Internet 临时文件夹]的大小，此值不宜过小，当然也别太大，一般可设为 10MB～30MB 左右；回到[常规]选项，进行对[历史记录]的设置，如果硬盘够大，可以将保存天数设长些。下面点选[高级]选项(图－10)，在这里主要设置[多媒体]，除去显示图片外，播放动画、播放声音和播放视频等都不要复选。Netscap 的设置与 IE 类似，只是在缓存设置中多了一个内存 Cache，值大约设为物理内存的 25% 左右即可，笔者不在此具体说明了。

四、软件篇

1、断点续传软件

选择一款速度快的断点续传软件很重要，笔者在这里推荐大家使用 NetAnts(图－11)和 Reget(图－12)。前者是国产软件，对国内网络速度进行优化，尤其在速度奇慢的站点下载软件绝对超过对手，而且综合性能和稳定性也很不错；Reget 来自俄罗斯，最大特点是与浏览器配合出色，功能集成在浏览器的右键菜单中，使用简单，而且用它下载软件，对浏览速度影响很小，比较适用于下载与浏览同时进行的操作。另外还有一些软件提供用本地 E－Mail 信箱下载软件，也大大提高了下载速度，代表有 Mr. Cool 和国产的 E－Mail Truck 等。现在网上还比较流行"小挪移"下载，对于下载速度狂慢或体积比较大的软件非常适用，它的具体使用方法可以到飞翔鸟软体驿站（http://joysoft. yeah. net)的"网络学院"查看相关文章。

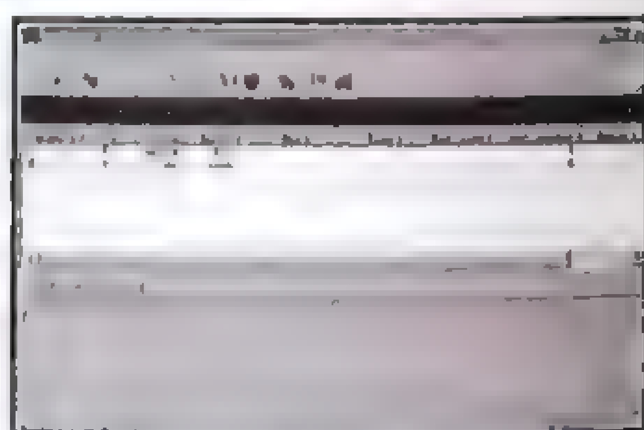
2、FTP 软件

FTP 软件是上传主页必不可少的工具，笔者推荐使用 LeapFTP(图－13)。它不仅功能强大，而且上传/下载速度奇快，大大超过其他同类软件。

3、网络加速软件

工作原理大都是在使用者阅读当前页面时，在后台预取页面其它链接并存在 CACHE 中，这样当调用页面另一链接时就有可能从本地硬盘读取，从而明显提高浏览速度(最多可达 66% 的提速效果)，最大限度利用了电话线带宽和 Modem 的能力。这些软件有很多，比较有名的有：NetSonic、Webcelerator 和 SurferExpress 等。但令人遗憾的是这些网络加速软件都不能很好地支持 IE5.0。笔者在试用了这些网络加速软件后认为它们不是智能化低、就是稳定性差，经常需要使用者手动操作，有时还适得其反，影响浏览速度。笔者并不太赞成朋友们使用这类网络加速软件。另外有一个叫 Terminal Overdriver98 的软件很是火爆，光是介绍它的文章在各电脑报刊杂志上就先后登过不下几十次，开始笔者也抱着极大希望去试用，但结果却毫无作用，接着在以后的 N 次试验中都显示这是一个伪加速软件。

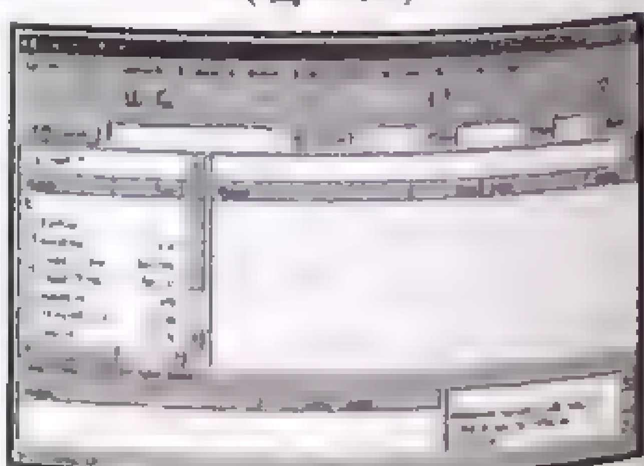
在加速软件队伍中还有另一类不被人注意、但操作简单有效的软件，笔者认为很值得一用。众所周知，因特网联络是通过 IP 地址实现，IP 地址位于 TCP/IP 堆中，网络上的网站 IP 地址一般都是固定不变的，不过如果让人去记忆 IP 地址(枯燥的 4 组数字)是非常困难的，于是就产生了更为易记的域名。但当浏览器地址档中敲人站点域名后，还必须先由 ISP 进行 DNS(Domain Name Server：域名服务器)解析，将其转换成相应 IP 地址才能联上，ISP 并不具有世界上全部 IP 地址，所以当它没有你想访问的站点 IP 时，还需要联上全球最主要的 5 个 DNS 服务器搜寻，可想而知速度要慢多了。其实在 Windows 中专门有一个文件负责存储站点的 IP 地址，浏览器会先从这里寻找网站 IP，如果没有再向 ISP 提出解析请求，它位于 windows 目录下，名曰 hosts。朋友们可用记事本打开，按文件中所示例子将网站 IP 加进去，这样会省去很多向 ISP 提出 DNS 请求的时间，速度当然也会快一些。不过手工加入站点的 IP 比较困难，所以依此原理，相应软件也因此诞生。其中比较有代表性的是 CIP 和 Webquicker 等(图－14)，它们一般都使用简单，虽然加速效果一时难以显现，但当 Host 文件中的 IP 越来越多，它们的作用也就渐渐变得明显了。



(图－11)



(图－12)



(图－13)



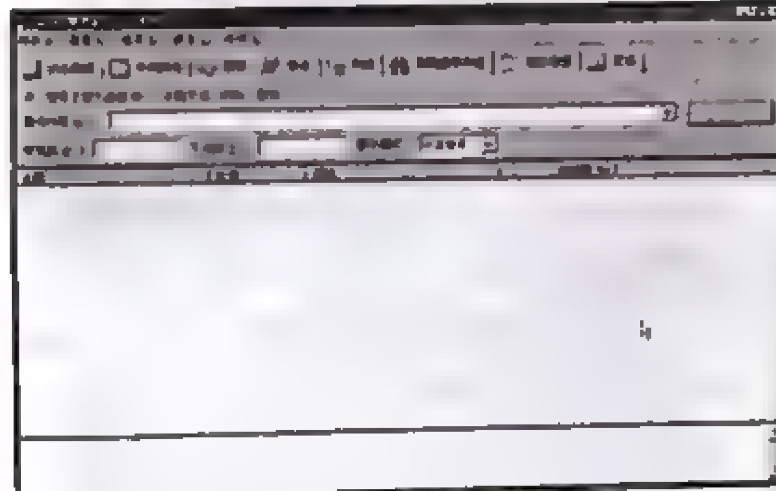
(图－14)

4、网络广告过滤软件

网络流行带动了网络广告发展，各网站广告越来越多，它们常利用图片、动画和 Java 小程序等比 HTML 文本大得多的文件，虽然效果是图文并茂、赏心悦目，然而却浪费了大量带宽，为提高浏览速度，去掉这些广告，朋友们最好安装一个网络广告过滤软件。这些软件通过 HTML 语言标签(tag) 来判断该网页中哪些是广告图形、声音或者 Java 小程序，再根据用户设置过滤规则，让浏览器不下载指定过滤的元素，从而去除不需要的广告信息，达到加速网页下载和浏览效果。此类软件有：interMute 和 InterQuick 等，您可以根据自己的喜好进行选择安装。

5、搜索引擎集成软件

一个搜索引擎并不能提供最全面的资料，所以你会在各个站点奔波寻找，这样浪费许多上网时间和金钱，所以建议安装 Inforian Quest99(图－15)。这个软件集成了 300 多个搜索引擎，除各国著名引擎外，还有许多台湾、香港和国内的中文搜索引擎，如 toget、搜狐、网易和新浪网等，有了它，你就等于拥有了几乎全世界的搜索引擎，可以查询最全面、丰富的资料。IQ99 的搜索速度非常快，一般在敲人关键词后 20 秒内就能查找到相关信息，而且在搜索过程中可以同时浏览已查到的信息。与 IQ99 类似的软件还有很多，但由于它们很少集成中文搜索引擎，所以对国内用户帮助相对小些。



(图－15)

五、窍门篇

1、经常看文章，抄网址

现在介绍网站的文章在各种报刊杂志上多得不得了，可以经常留意看一下，把感兴趣的网站记下来，这样可以节省不少网上搜索、闲逛时间，会大大提高上网效率。

2、早起的虫虫有网上

据官方机构统计，每天清晨 6: 00～8: 00 是网络占用率最低的时候，利用这段时间上网可以得到意想不到的网络速度，而且同样能得到网络半价的优惠。

3、适当多开浏览窗口

因为我们的 Modem 在使用中都不会达到全速，所以适当多开浏览窗口，让 Modem 资源充分利用，会在相同时间作更多的事，不过窗口数量要适度，有许多朋友喜欢开十几个窗口，会造成系统极不稳定，致使当机频繁。朋友们可以根据自己的电脑配置确定开几个窗口，不过笔者建议，最多不要开到 5 个以上，超过这个数，你的电脑就处于不稳定状态了。

4、管理好收藏夹

把有用的网址都存入收藏夹并分类管理，可以省去上网查找、敲网址的时间。在 IE5.0 中你还可以将收藏夹中的站点设置为允许脱机浏览，这样该网站的资料会优先保存在 Internet 缓存中，使你每次进入该站速度大大提高。

5、订阅 Maillist

适当订阅一些好的 Maillist(不可太多，小心邮箱被炸，为安全起见，最好用免费信箱订)，它们可以为你节省许多奔波于各站点的时间和金钱。

6、编写自己的起始页

建议用 Word97 等编辑器写一个自己的站点大全（存为 HTML 格式文件)，进行简单的归类，然后把它作为浏览器起始页，平时在上网时还可以不断对它进行整理/添加，这个文件也可以用专门的软件进行编辑。

7、加大内存

尽量加大内存，因为实践中发现，加内存绝对比升级 CPU 效果显著。大内存可以使你的浏览速度明显上一个档次。

以上是笔者搜索和自己亲自总结的网络加速方法，其中有不少东东参照和借鉴了朋友的经验，由于笔者水平有限，所以不可能包括所有的加速技巧，希望您在看过文章后能够给予补充和指正。文中提到的软件可以到我们主页：飞翔鸟软体驿站：http://joysoft. yeah. net 下载。

致歉声明：

5 月号刊登的本文上篇，由于 Chance 不可推卸的责任，在文章部分段落出现了严重的排版错误，影响了阅读。因此给读者和作者带来的不便，在这里致以深深的歉意，希望得到您的原谅。Chance 将在以后的工作中，严把文章编排质量，力争彻底杜绝此类现象。再次鞠躬！



愤怒下的幽默

■文/ Macguan

[CNN5月10日电]题：强烈谴责以中国人为首的黑客组织侵犯我政府网站的野蛮行经（记者MR. SUCKER发自国会山）5月8日以来，一群打着维护人权旗号的以中国人为首的黑客组织野蛮袭击（CRACK）我华盛顿各大政府网站(WEB SITE)，造成重大的政治经济及精神(SOUL)损失。

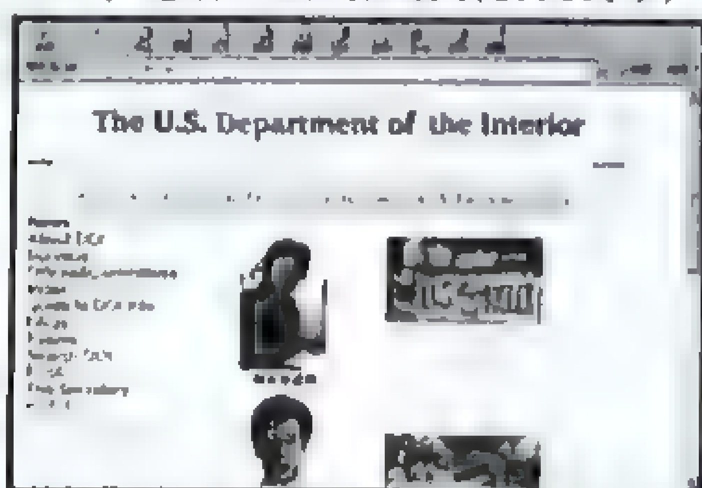
据非证实消息，我内政部、能源部、白宫等网站已相继受到以中国人为首的黑客组织的肆意攻击，其他民间站点更被炸得体无完肤。

5月8日凌晨，以中国人为首的黑客组织悍然使用网络炸弹(CYBER－BOMB)从3个端口攻击我内务部站点，造成我网站人员(ADMINSTRTOR)伤亡？(HOCK AND CRAZY)，馆舍烘胚机（HOMEPAGE）严重损害。事后救援人员紧急清理现场，发现部属文档(XXXDOCUMENT)斯塔尔报告(STARR REPORT)不翼而飞，而代之以同一文件名《本能》(Instinct)。救援人员同时发现存于隐含目录"FBITS"(F. B. I Top Secret)下的图象资料BOSS(BILL & MONICA'S ORALSTRATEGY SHOW)也被盗走。

这一违背网上国际法(BATTLE. NET INTERNATIONAL LAW)和网上国际关系准则(RED ALARM INTERNATIONAL RULE)的罪恶行经，激起了米国网民的极大愤慨。米国政府当天上午发表了严正声明，严厉谴责以中国人为首的黑客组织侵犯我网站的野蛮暴行，这是对米国国家主权及网上领土(CYBER－TERRITORY)完整的侵害，要求以中国人为首的黑客组织必须对此承担全部责任。并由外交部紧急约见中国驻米大使，提出最强烈的抗议。

迄今为止只有一网上黑客组织(www. antinato. com)声称对此事负责，该站当日值班版主(KRIEGSKANZIER)做为该组织的正式发言人对黑掉米国政府站点一事向米方表示歉意，但又说，该组织将继续进行空袭（AIR CRACK）。他说："这是一个可悲的错误，我谨向米国领导人和米国人民表示我真诚的歉意并表示哀悼"。该组织说，它之所以轰炸这个网站(内务部和能源部)是因为它认为这是一座武器库。

附带说明的是，该发言人明显在发言中闪烁其词，并尽量回避北约网友的提问，只在非北约网友的发言后跟帖。在此次网上新闻发布会匆匆结束后，笔者不顾我国著名公民当家产品瘟酒吧制造的一般保护性错误(GENERAl PROTECT ERROR)的干扰，历尽艰辛，终于跟踪到KRIEGSKANZIER的以202打头的IP，该版主无奈之下终于打开ICQ接受笔者独家采访。



被中国黑客入侵的美国内务部主页

在笔者的追问下，该发言人说："这不是野蛮行为，克林顿的所作所为才是野蛮行为。"，他又为其下属黑客辩护说，尽管他们黑了上万个站点，但造成平民站点损毁的数目相对较少。他说："我们需要在这方面有比例感。"当笔者告诉他这是强盗的逻辑，该人以要玩《仙剑》为由无理地断了线(DISCONNECTED)。

MR. SUCKER，CNN REPORT.

以下是其他新闻媒体的相关报道：

[日本《日产新闻》5月9日报道]题：不合情理的"误炸"（记者车五进二发自东京）米国能源部等网站乃民用站点（CIVIL SITE），以中国人为首的黑客组织为何不炸(CRACK)同一网段内的五角大楼（THE PENTAGON）或中情局(C. I. A)？

[路透社伦敦5月10日电]以中国人为首的黑客组织在伦敦唐人街分站的发言人于该网站撰文说，错误随时都会发生，没有谁比我们黑客组织和黑客组织的领导人更感到遗憾的了。但是，他又说，可能再也没有比建议停止黑客行动的人"犯的错误更大的了"。

[米联社纽约5月10日电]近一时期由于以中国人为首的黑客组织对我各级网站的肆意破坏，造成米国人民对网络的厌恶性。米国在线（AOL）的股票直线下跌，华尔街（WALL STREET)各信息产业(I. T.)投资商惊呼"那托儿来了！"(NATO IS COMING)。一时间简写为"那托儿"或"那脱儿"的新领域恐怖组织NATO(New Area Terrorist Organization)风行一时。白宫国会山五角大楼兰利等处发言人一致谴责NATO，反NATO的呼声日益高涨。

本文转载自新浪网：
http://sports. sina. com. cn
1999年5月10日 19:24
新浪网体育沙龙专栏作家 Macguan

本栏编辑/Chance

《狮头船长传略》

[著]陆一·诗拔勃 [译]形像

这是一篇体裁别致的文字，背景是韩国游戏《西风狂诗曲》。在作者的来信中这样写道："这是文学习作，几乎算不上小说了。主要就是把游戏里的故事当成真的历史来写，看似史诗中的一节，实则已再无下文可寻。只希望它能使玩过这个游戏的人看后有认同感，没玩过的人则会想去了解……"

序跋体和诗歌相结合，这在文渊阁的历史中还是第一次，我却希望这些奇思妙想的作品能有更多。登出这篇文章，不仅想取得玩家们的认同，更希望广大读者朋友们能从中获得全新的阅读体验。 ——石子

序 言

"如果你不想敌人把你喉咙割开，除非先割开他的喉咙；"那次宴会上，狮头船长一边凝视着那着灰色披风的身影，一边对我这么说道，"如果你不希望一个人爱你，除非没有爱上那个人。"说完，她将杯中的酒一饮而尽。

她说这些话并不是想让我听见，更不会希望我记住。但我听见了就记住了，而且永远不会忘记。当然，还包括她略显凌乱的金色头发和老是微微上扬，形成轻蔑冷笑的嘴角。

"安塔利亚大陆的人们表面上看起来似乎平易近人，充满亲和性，但内心却总是无法远离无政府主义和与之并生的叛逆倾向。"生不逢时的学者玛其亚贝利在其著作《蔡斯尔主教》中一再指出，"这是缺乏信仰所致。"

"因此，统一必须建立在经由哲学引导的宗教之上"，他提出这样的治世之道，且在有生之年始终坚持这一信念。当然，之所以这位未必不可敬的学者永远会有"生不逢时"的头衔，就是因为他这"治世之道"虽然未必见得错误，却由于希罗尼·班史顿的出现而彻底失去了可行性，这或许也是在《蔡斯尔主教》一书中出现大量中伤希罗尼的文字的缘由。

姑且不论玛其亚贝利的观点是否正确，安塔利亚大陆天生不服从的根系导致这片大陆战火不断倒的确是史学家一致公认的。

最早是有诸神介入的"创世战争"，由黑太子和"圣王"拉西德两位创世英雄共同谱写了休止符。但因黑太子意外葬身暴风岛，使得统一大陆的希望化为泡影，东部的"特吕帝国"在圣王历十二年入侵，与西部的"石博爱罗坞联合王国"爆发"五十年战争"。

"五十年战争"之后，东西部的冲突并没有得到缓解，反而有战局继续恶化的可能，同时自身并非统一体的西部，由于采用领主"自治"的"帝国自治区"政体，便出现了某些领主企图借机将整个西部致于掌握之中的情况。"将西部建立为一个繁荣强大的帝国"，这也是当时西部主神教的主教蔡斯尔·伯尔嘉和其忠实的追随者玛其亚贝利的"梦想"（出于对历史人物的尊重，我不便使用"妄想"这个词）。斯维尔船长（俗称狮头船长）和"灰色披风骑士"希罗尼，便是在这样的乱世之中冒然出现，用剑为历史开辟出了新的道路。

关于他们的文字记录，主要是以希罗尼的私生女克丽丝蒂娜·富瑞得利和帝国革命军"哲彼尔·番勘"前领袖拉西德·克勒杰比·番迪来三世合著的史诗《西风狂诗曲》为蓝本，在此基础上衍生出大量的文学作品，如流传最广的吟游诗歌《灰色披风骑士》。当然也不乏低级趣味的通俗小说如《剑侠风流》，不但露骨地描写希罗尼与克丽丝蒂娜之母梅尔西迪斯以及后来所遇到的三位女性的暧昧关系，甚至将希罗尼和"彼得罗斯特"王国的艳妃扯在了一起。不过这本书比《西风狂诗曲》本身还畅销也是百口难辩的事实。

"希罗尼单纯地因为梅尔西迪斯嫁给了富瑞得利将军，便始终带着偏激仇恨她的父亲蔡斯尔主教。他这种盲目的恨意虽然促使一无是处的他成为了可与神匹敌的剑士，但在后期却将他自身导向毁灭。若不是他天生风流成性，使得女性甘为他牺牲，他早就死在蔡斯尔主教过人的智慧之下了。若不是利用那些无辜的女性，他也根本不可能将蔡斯尔主教原本就要治愈的历史创伤又重新砍得支离破碎。如果他肯放弃他人之妇梅尔西迪斯，许多宝贵的生命便不会因此而消失。"

《蔡斯尔主教》中的这段文字虽然带有强烈的主观意味和太多的"如果"，但也不可否认其独到的准确性。克勒杰比说得好，"从来对希罗尼缺乏

客观认知的玛其亚贝利以犀利的洞察力和反面的视角，看清了常人无法了解的部分真相的细节”。



海盗之王狮头船长、“哲彼尔·番勘”领导者之一的迦娜·密罗尼比琪和“圣医”瑞因特·爱斯美若达，希罗尼要是选择这三位极具个人魅力的女性，而不是执迷于梅尔西迪斯的话，他和她们，理应不会这么快退出历史舞台。

狮头船长，也不会为了救这位“有史以来最可怕的剑士”，而丧身乱枪之下。

“即使失去所有，我也一定要去见梅尔西迪斯。”希罗尼在富瑞得利将军死后如是说。他却从来没有想过，失去的也许不仅仅是他自己的“所有”。

我以前只是“哲彼尔·番勘”中一名小小的士兵，现在只是头昏眼花的老人，或许没有资格评论“可与神匹敌”之人的是是非非，但那清脆的枪声，却是多年来真实地折磨着我的梦魇。

“她那充满野性的金发在众人之中是那样光彩夺目，唯有她身边着灰色披风的冷俊剑士才能与其媲美”。

但愿本书，能发挥我这行将入土之人唯一的余热，慰籍狮头船长在天之灵。

——陆一·诗披勒

节选

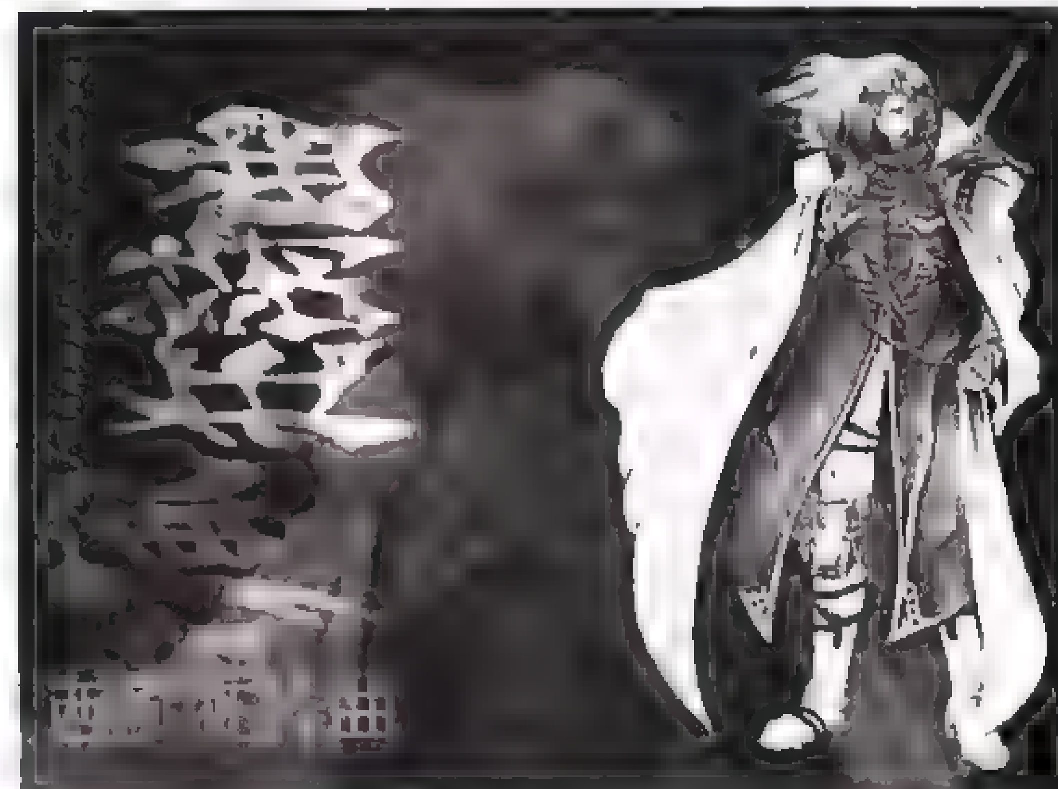
“希罗尼离开暴风岛，与狮头船长的相遇”

思念美丽善良的梅尔西迪斯，
他人之妇，
如同思念自己被仇恨夺走的灵魂，
这仇恨是强烈得连爱也不能压制。
无数的星辰在眼中燃烧，
回忆交织着甜蜜与痛苦。
杀戮的种子慢慢生长，
不为人知地传播未来的厄运。

甲板上呼喊和碰击的嘈杂，
惊醒了“黑暗神的代言人”①。
“剑意为何如此吵闹，
直教人会奏出不协和音的铮鸣！”
希罗尼怒气冲冲地踏出房间
一下踏入
结满恶臭的血肉之中，
放眼所见，
是横七竖八的船员尸体，
旁边还站立着衬托般的海盗，
面带特有的令人生厌的狞笑。
已被鲜血染红的砍刀，
让海盗们按捺不住再试身手的冲动，
却未觉察一只脚已踏入了鬼门关。
“交出你的财物并跪地求饶，
就让你的头颅早些搬家，
使你免受折磨！”
听了海盗的这番恶言，
希罗尼不由得难抑厌烦。
他眼也未眨便一剑挥去，
让那叫嚣的海盗再不能开口。
劈开肉体的快感令他欣喜无比，
尽管已不是第一次体验。
于是他从船舱追到甲板，
鲜血随着心中堆积的恨意流淌，
这真让他痛快淋漓！
“是的，就要这样。
那些背叛我的人，
那些出卖我的人！
你们都将如此死去！
因为你们在我的婚礼上，
夺走了我最爱的人，
和我的一切！
也许会犯下神也无法宽恕的罪恶，
但难道我就该忍受这无尽的苦痛！
若真的有神存在，
也是你先弃我而去！”
希罗尼就这样杀上了甲板，
在展开的船帆下见到
海盗的首领。
有着和他从前同样绚丽的金色长发，
秀美的面容一如不羁的神情般醒目，
眼睛与手中的利剑一起闪耀光芒。
“我便是海盗之王，狮头船长。”
海风中狮头船长怒火中烧，
飘舞的凌乱长发似一团金色的火焰。
“凭我手中的月影②起誓，
你的性命已在我掌握。
或许你并不因此而满足，
那就让你的鲜血飞溅
如这风中的玫瑰！”
虽然外表如此愤怒，
心却不知为何
因眼前这灰发之人的威慑
而无法抑制地跳动着！

“莫非我的不可一世，
已被此人凄苦恶毒的紫色眼眸征服。”
她暗自低语，
“莫非他即是我等待之人，
简直就如同黑暗神降临！
为何如此慌乱而又镇定？
为何心在颤抖，
剑尖却仍能纹丝不动？”
面对直指自己的利刃，
希罗尼轻拂着额畔的灰发，答道：
“你这狂傲的女子，
以为可取走我的性命。
若是换作男人，
我手中饥渴的剑将吸干他
过分热烈的血液，
使他的肉体冰冷，
灵魂枯萎，
正如仇恨耗尽我的生命。
但如果你稍微明白局势，
就将我送至要去的地方，
我也不会为这些卑贱的船员，
取走你难得一见的鲜活生机。”
听到这让人恼火
却又心动的轻蔑话语，
狮头船长禁不住心头火焰升腾，
“我的利剑定要深入
这实在可恶之人的肩胛，
让他永生难忘我所给予的刻骨疼痛。”
狮头船长一跃而起，
希罗尼的披风顿时沾上了血迹，
他的一只衣袖，也被
快如闪电的剑尖
划成了带着血线的布条。
但这注定可与神匹敌的剑士，
绝不会被自己以外的人打败。
华美的必杀剑技，
以“黑暗神”之意志，
将狮头船长的利剑劈为了碎片，
众人甚至还没有听见
剑与剑接触的声音，
希罗尼的剑就已抵在她
娇嫩的喉间，
银色的“月影”碎片，
掉落甲板，
发出清脆的声响。
狮头船长正视着希罗尼紫色的双眼，
“击败我的人，
便是我的主人，
杀死我或让我成为你的仆人。”
她如此说道。
希罗尼让剑回到那看不见的剑鞘中，
他并没有意识到，
自己此时回应的目光，
已少了太多的恨意，
取而代之的，
是原本就应有的温柔。
“很久以前，是否见过？”希罗尼低声问道。
“不知为何，
看到就有种热血沸腾的感觉。”③
这是狮头船长的回答。

注①：指黑暗神之一的狄慕斯，因为希罗尼和黑太子两人均传承了狄慕斯的力量，所以他们两人在文学作品中常被称为“黑暗神的代言人”。
注②：《西风狂诗曲》中常用某人剑技的名称来象征他们的武器，如狮头船长的“月影”，希罗尼的“阿修罗”。
注③：历史上另有一种说法，认为最后这两句话其实是希罗尼对他的剑术老师依昊莲所讲的。——译者注



（上接右页）**且不留任何言语于吾！呜乎哀哉！！大千世界，花红柳绿，汝皆看破，从而明了生命之意义，之后愤然离去……汝竟狠心？］**

网络里的酷酷“死”了，然而现实生活中的酷酷却仍旧在思考：如果在BBS面前再给我一次选择的机会，我该如何处理呢？进？我的学业，我的将来怎么办？不进？我的欢乐，我的朋友又怎么办？真的很难选择！

所以我选择了拒绝，拒绝去面对这一切……然而如果你问我对那段时光的评价，我会肯定地说：“我心无悔！”但是，真的无悔吗？

亲爱的朋友们，尤其是正处于上网与学习的矛盾中而无法抉择的朋友们，你们是怎样对待这个问题的呢？离开了网络的我，仍旧正常地活在这个世界上，有快乐，有悲伤，从表面看来，毫无改变，然而，在我的内心深处，“BBS”这个词仿佛是一根弦，每当我弹拨起那段经历时，悠扬的旋律就会从心中升起，余韵徐歇……

［全文完］

[上期闪回]走过感情的经历，面对朋友的分离，心事重重的酷酷终于有时间认真思考了。然而，冷静之后的酷酷，面对的却是学业的荒废和父母的期盼，他终于警醒，下决心要离开这个曾经温馨无限的“避风港”。究竟，在酷酷的心里，网络是一片“乐土”还是害人“毒药”呢？也许，只有他自己知道——

一个大学生网虫的自述（三）

■文/酷酷

退隐江湖

不久之后，我终于决定淡出江湖——逐渐减少泡网的时间，作一个离群索居的人……

然而此时我才发觉，原来 BBS 是一个深深的泥潭。在离开 BBS 的日子里，极度的空虚使我不由自主地徘徊在它的门前……想进，因为那些曾经欢笑在一起的人群；想退，因为它仿若毒品，使人一味沉迷而忘却了潜藏的危害。我清楚地知道，“淡出”已是徒劳，唯有选择“自杀”才能一了百了！

所谓“自杀”，就是将自己在 BBS 上的帐号作永久性注销。看上去轻而易举，但是当自己真正动手时，却是举步维艰。一想到自己亲手培养的“酷酷”转瞬间就要消失殆尽、化为泡影，我就狠不下心……但是理智还是获胜了。当我写下这段话时 kuku 便已从 BBS 中永远地消失了……

[发信人：kuku（酷酷）
标　题：大家永别了……

我自作自受。我已经试了自杀以外所能试的途径，但是，没用！我终于意识到，自杀的日子到来了。

我不敢想，也不敢认为，这种行动是与现实生活中的“自杀”等同的。因为，如果换做别人，活到这个份上，生命已经没有什么价值和意义了。

我对不起自己，对不起远方的父母，对不起曾经关怀过我的老师，更对不起帮助过我的朋友们！我走了，这是必须的。BBS 就像毒品，它使我上瘾。如果有一点点上网的机会，我想，我控制不住自己。所以我要自杀，选择这种毫无希望的离开。

我终于到了今天这个地步了，我终于要说这句话了，我终于可以遗憾地离开这个即将在我生命中画上重重一笔的网络生活了。如果，我未来的生活不会因为上网而变得更加不幸的话，我想，那时我可能会回来，但是不是现在。

kuku 这个名字，是我高中的同桌给起的，我很喜欢，也希望大家喜欢。但我不希望别人替我保留它，也不希望被别人代管，我只希望 kuku 能够成为一个在这里从未存在过的名字……

我要说，在这里的时光很美好，我交到了最好的朋友。我无悔！感谢你们！曾经给过我帮助与关怀的朋友们！我不会忘记你们！我今天就走了，专心学习去了，一定要——good，good，up，up！！

提提：不要再迷恋这里了。这里能给你带来的东西你现在都已经得到了，退吧！现在还不晚。

小马：感谢你往日为我注册！感谢你支持我当斑竹！更感谢你现在帮我自杀！感谢你给我的热情帮助……再见！

还有很多很多朋友们，你们给过我的支持、帮助与关怀我永生难忘。谢谢你们！永别了！

酷酷遗言　]

众网友听说酷酷“自杀”了，都颇为惊奇，也有许多兄弟到处找我，问我理由。我只是回答说“自己过得没劲，想不开了。”虽然他们都对我的自杀动机表示疑惑，但大家还是纷纷写了悼词以表心意。

[发信人：qihui（齐二）
标　题：祭 KUKU

呜乎哀哉！

今有友人 KUKU，年方双十。正值青春年华，热情洋溢。却不知何故有轻生之念，置大好人生于不顾，置友人事劝于不顾。狠心离别吾等而去……呜乎哀哉！！！

KUKU 又称酷酷，偶称哭哭，乃失恋同盟与科幻世界二版之版主，工作兢兢业业，呕心沥血，实属栋梁！平素为人善良热情，重友、重义、重情……好汉子也！

如此豪爽之人竟辞吾而去，从此化为记忆尘烟，何等悲哀！！何等可惜！！

吾自家中赶来，方闻 KUKU 自杀一事，汝竟如此急于辞众人而去，竟不能等吾见最后一面，（下转前页）

镜花园

声明

由于长时间以来一直未能收到足够数量和高质量的彩色稿件，本栏目的彩版部分已被迫取消，现已将收到的部分彩稿退还作者，但仍难免有所遗漏，对于由此造成的损失，本人深表歉意……

——丹

上期最佳作品：武汉　刘娟的《泰坦尼克》



《草薙京》　上海　费晓琳
丹：京，注意营养啊……^_^

《风……》　上海　吴晴
丹：画面很美，右手的透视关系还要注意一下……



▼《SiN》　北京　吴剑犁
丹：一看就是纪律部队，瞧，皮鞋多亮！！呵呵

▼《盟军敢死队》　杭州　铅笔芯
丹：当年的反法西斯同盟如今却走上了与敌人相同的道路，不知九泉下的英灵会不会宽恕他们……







▲《大蛇丸》 江西 苏霄

丹：那个东东?!! 好象我家的案板呢!!嘻嘻。



▲《Game in The Lost World》 新疆 Genius

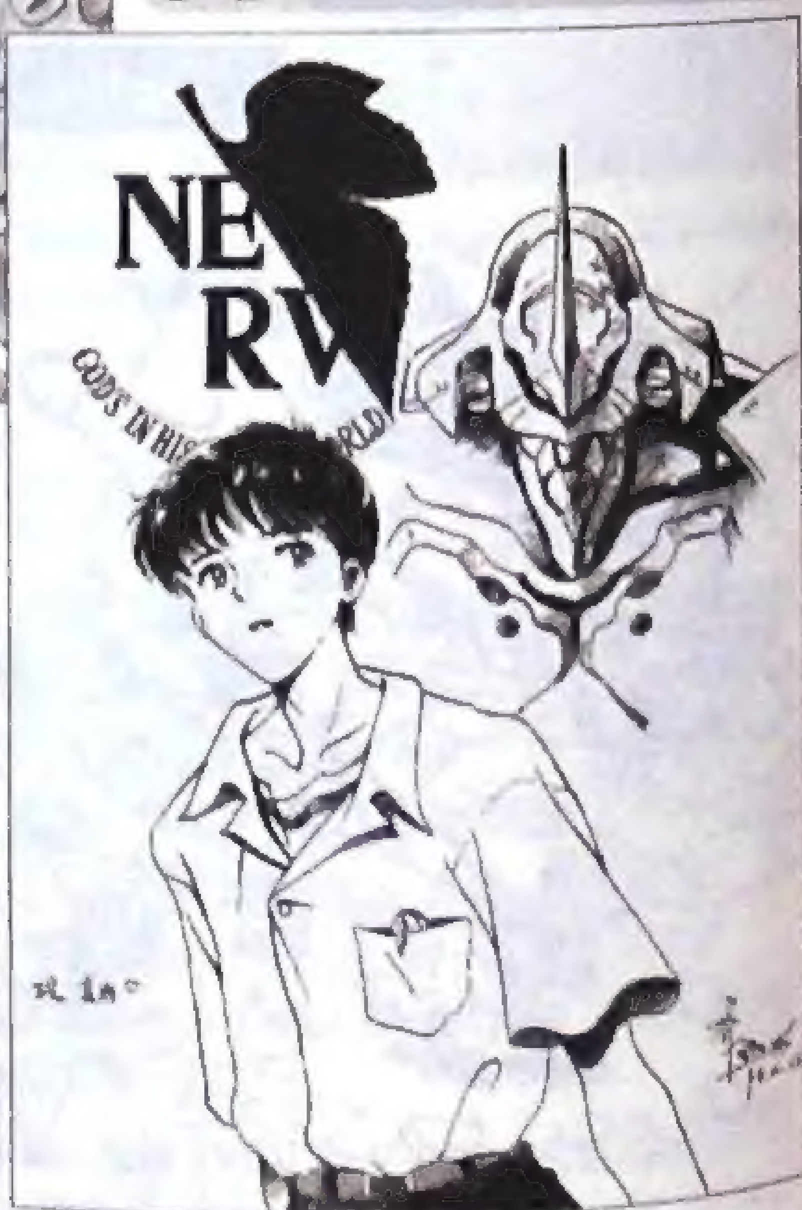
丹：是你在追恐龙吗?这……算了，在游戏的世界里什么都是可能的!!



◀《春丽·云中遐思》 南京 张(lao)

丹：在云中么……似乎赵灵儿更合适些吧





《EVA》 福建 乔珈

丹：唉：自闭小孩和他的大玩具……

《侍魂》 上海 夏丽君

丹：经常和女孩们联系在一起，不知道佑京会怎么想，呵呵!^_^

杏花村

本店酒保：小马

近来很多读者朋友在来信中祝贺杂志创刊5周年，在此向大家表示衷心感谢！7月上旬将举办纪念《家用电脑与游戏机》创刊5周年大会，拟邀请各界人士包括在京部分作者读者代表出席。随后本刊与尚洋公司协作推出《世纪战略》礼盒，详情请看本期彩版及相关报道。同期99精华本也将面市。

○作为贵刊的一位忠实读者，我实在为你们的成绩感到"骄傲"。请看看99年第5期《网络加速完全攻略》的"安装篇"，错误之多已到令人称奇的地步（别的文章也有错误，只是没有这篇恶劣）。

我实在不明白，你们到底想干什么。从错别字到缺字到现在的"花样错字"，难道你们嫌读者太多，而想"删除"一些吗？各位，我非常非常希望你们能够再认真些，不要亲手毁掉我们共同的家。

非常希望。

（Zhou SW <zsw_ld@263.net>）

○不知何故在《家》上最近常出现错误，这可是有违贵刊一贯办刊严谨、细致入微的风格，难道最近众编辑身体状况欠佳？一定要劳逸结合，保重身体！希望下期中不要再出现错误，祝贵刊越办越好。

（北京 李暄）

不少朋友指出了第5期《网络加速完全攻略》一文中的错误。经过检查发现，这次严重错误是在局域网传送与照排输出之间，由于不明技术原因导致文件缺损造成；但Chance过度自信没有进行最终校对，难辞其咎。我们已对设备进行全面检测，保证今后不会有同类问题出现，同时扣发Chance三个月奖金。

人非圣贤，日后我们可能还会犯错误，但我们不会犯不承认错误的错误。这次来信纠错的朋友们态度之温和令我惊讶，原本我以为会被讨伐信骂个鼻青脸肿的……感谢大家的宽容和理解！

○近几天，我翻出《文明Ⅱ》，在选择对手的时候特意加进了"美国"。我想这不仅仅是游戏，因为我的心情已不那么轻松了。我热爱和平，可是"人不犯我，我不犯人；人若犯我，我必犯人"！对抗要以实力作后盾，所以我拼命地发展、发展再发展！要知道我是多么希望中国人不再被人欺侮啊，呜……

来来来，马哥请上一坛黄河大曲，让我与大伙儿痛饮一番。

（上海 史勇）

○我想在小店墙上划下一亩三分地来贴一份抗议书，对以美国为首的北约轰炸我国驻南使馆表示严正抗议和巨大愤慨，为此我们全班在抗议书上签了名。我知道这个与贵刊内容有些不符，但"国家兴亡，匹夫有责"。作为一个高一学生，我能做些什么呢？只有这些了吧。

愿上苍保卫我们热爱和平的玩友。

（河北邯郸 李旭毅）

这月来信中很多朋友写下了对北约暴行的愤慨和谴责，本期杂志中也有不少与此有关的内容，对于一本娱乐为主的杂志而言或许已是"生命中不能承受之重"了。河北邯郸第一中学高一（七）班全体师生签名的抗议书已被作为编史资料珍藏。作为中学生，你们能做的也是最应该做的，你们的老师一定讲过了。好好去做吧！

○时常看"杏花村"栏目，觉得很不错，可从来就没有写过信。今天心潮澎湃，总觉得有一肚子话要说。

我现在是一名高三的学生，按理我现在应该全力以赴对待7月的高考，但我没有。4月初，我参加一个活动中了一台MODEN和一个163帐号，于是，从没有上过网的我开始上网了。我觉得网络就像一个泥塘，只要进去了就只有越陷越深(仅为个人观点)。这20多天来，我晚上从来就没有认真搞过复习，只要一有机会就泡在网上。电话费的直线上升不说，主要是严重影响了学习。为了下载一个软件，我会避开"高峰期"在半夜三更爬起来下载。尤其是我在申请了个人主页空间后，人整个就想着怎样做好主页。为了做好它，我左找资料右寻素材，从一个从来就没有用过PHOTOSHOP的人，成为了一个十分精通的人。有时我会为了一个JAVA而琢磨上大半天。我妈就常说，如果我把钻研电脑的精神放在学习上，那我根本不是现在这个样子(我现在成绩很一般)。现在我白天上课，想的都是怎么把网页做得更好，老师讲的课我一点都没有听。看着高考的临近，我真不知怎么办才好。

我试过把电脑FORMAT，试过把电源线和CPU拆下来锁好，更试过故意把BIOS写坏(我有过一次这样的经历)，目的就是想断绝我的"电脑瘾"，可到最后仍以失败告终。其实我以后(指高考完后)有的是机会做网页。我的一个邻居是电信局的，他说等我高考后带我到电信局去做网页，还说到时候不怕你没有施展才华的地方了。

我现在真的想唱："我承认都是上网惹的祸，它让我没心思没动力去学习……" 小马，你应该也知道上了网后的感觉，唉，真不知怎么办才好……

（湖南长沙 彭俊）

记得当年参加高考的前一个月，我每天带着书本去天坛，却往往是画几篇三脚猫的写生而顾不上背书。那时的

我酷爱画画，志愿是清华建筑系，结果自然是没考上喽。假如时光倒流，我不会再在那个时候画画了，呵呵。高考当然不是决定命运的唯一机会，但的确是为数不多的机会之一。人生中这样的时刻很珍贵，而上网嘛，随便哪天，家常便饭。

○小弟自 98 年 9 月在贵号进入“知己空间”后，至今已寻到了许多朋友和知己，其中不乏“奇人异士”，真的非常感谢贵号所提供的“舞台”。今值贵刊(贵号的上级)5 周年喜庆之际，特来道三声“旺”，并赠小弟书法拙作一幅，以示谢意！现在小弟已经正式上网，“伊妹儿”地址为：xuyigu@online.sh.cn。不知贵号能否帮忙再刊登一下，让新朋友和旧知己们与小弟一同“网上相约”……

（上海　徐亦嘏）

徐亦嘏朋友写了一幅“前程似锦”，有相当功底，谢谢！也欢迎其他有书画爱好的朋友们赐作，我们会考虑在精华本中刊登。

○黑色的月份已不遥远，黎明前最暗淡的光笼罩着我。墙上鲜红的数字机械地减少着，指示着命运即将改变的那一刻。偶尔扪心自问，早已远离 GAME 的我，面对命运抉择的我，却期期不忘(家游)，是不是很傻？

其实，我是你的财富，你是我的港湾。

（吉林　李睿博）

这样的话语真是令人感动啊。老编的爱女今年也要面临中考了，在此我祝愿参加中高考的同学们考试顺利！

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和 50 字左右的留言寄至“100037 北京 813 信箱《知己空间》”，职业、绰号(昵称)、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

肖婧(女 17)
星座：双鱼
地址：北京市通州区新城东里 15 楼
邮编：101100
征友留言：喜欢音乐、漫画、篮球，性格开朗活泼。接触 PC GAME 时间不长但深深为之吸引，属“痴心菜鸟”一级！愿结交兴趣爱好和我“兼容”的玩家，给予指点，共同切磋。

唐雯(女 17)
别名：小雯子
星座：射手
地址：湖北省荆州市江陵师范 9703 班
邮编：434100
E-mail：xwss@263.net
征友留言：本人喜爱电脑，亦爱漫画，是一个喜欢 PC GAME 的初级女玩家。愿和喜欢 PC GAME 的玩家作朋友。

石伟(男 19)
星座：水瓶
地址：上海浦东新区下南路 551 弄 27 号 302 室
邮编：200125
寻呼：126-5276520
E-mail：robertoshi@163.net
主页：http://novelty.163.net
征友留言：我是一个电脑游戏的忠实玩家，虽然不是出类拔萃的高手，却也可以让每个终极玩家感到一丝惊讶！我想与所有游戏爱好者成为朋友，交流经验。希望游戏作为彼此间友谊的桥梁，让相隔甚远的你和我走近些。

赵鑫(男 19)
职业：美工(新东安市场)
星座：天蝎
地址：北京市宣武区双槐里小区 4-2-601
邮编：100054
征友留言：本人热爱美术，尤其喜爱画漫画。喜欢自由无拘束的生活。《仙剑》、《生化 2》等游戏是本人至爱。我会热情对待每一个朋友，期待你的到来。

陈明高(男 28)
地址：浙江乐清北白象镇前岸新村 11 幢 10 号
邮编：325603
电话：0577-2898996
征友留言：生性孤僻，不善言语，怕见生人，古典情怀，相信缘分，不论性别，来信必复。最爱游戏：《大唐诗录》、《轩辕剑枫之舞》。人生格言：生活在别处。

杨家麟(男 19)
星座：金牛
地址：上海浦东新区耀华路 500 弄 36 号 502 室
邮编：200126
寻呼：126-5899502
E-mail：michaelyang@163.net
主页：http://novelty.163.net
征友留言：酷爱 PC Game、Internet、Pop Music、篮球、足球，充满活力与想象的我，也特别的幽默。期待远方的你递来一份真诚的友谊！别忘了来我们的主页，OK？

沈路(男 18)
别名：SALLEN.ROAD
地址：浙江省新昌县城关镇城东一村 42 号
邮编：312500
征友留言：当微风轻轻吹过，希望当中有你的气息。

张骏(男 20)
绰号：骏马
星座：魔羯
地址：天津河东区二号桥建新东里 61-2-504
邮编：300180
征友留言：本人喜好结交天下各路“帅男倩女”，爱好十分“泛滥”，自觉最大特点是幽默、豪爽。It's my pleasure to know you.

1999 年第 4 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 文渊阁：一个大学生网虫的自述
2. 攻略手记：生物危机 II
3. 佳作赏析：博德之门

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：一个大学生网虫的自述
2. PC 工具箱：品评《国家地理》全套 CD
3. 阶梯教室：DIY 硬件模板文章速成——显卡篇

读者认为最好的彩页：
盟军敢死队——资料片

读者最喜欢的 3 个栏目：
①攻略手记②佳作赏析③硬件兵工厂

读者最不喜欢的 3 个栏目：
①网络港口②文渊阁③阶梯教室

1999 年第 4 期幸运读者名单

地区	姓名	地区	姓名
北　京	郭德峰	上　海	朱　辉
甘肃天水	石　磊	湖北荆门	谭　柯
浙江杭州	陈　佳	乌鲁木齐	夏春挺
江西南昌	刘宇彬	上　海	李　超
福建厦门	纪华杰	河北唐山	赵　斌
湖北十堰	李　玉	江苏南京	葛　翔
广东深圳	叶　擎	安徽马鞍山	黄冬禾
黑龙江哈尔滨	黄俊光		

1999 年第 5 期广告意见征答获奖名单

地区	姓名	地区	姓名
天　津	王　鑫	福建福州	齐元麟
江苏南通	刘　坚	湖南株洲	包　巍
山东济南	王蒙蒙	湖北武汉	刘　东
北　京	杨　冬	河南郑州	王　楠
浙江杭州	叶伟东	黑龙江哈尔滨	文华生

国内统一刊号: CN11 - 3450/TP

定价: 6.80 元